MAGAZINE KAPPA

7

GENNAIO 1993
LIRE 4.500

SQUADRA SPECIALE
GHOST

3x3 OCCHI

Dirty Pair

ALL'INTERNO
ANIME

KODANSHA KC

EDIZIONI STAR COMICS

KAPPA MAGAZINE

Pubblicazione mensile - Anno II
NUMERO 7 - GENNAIO 1993

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Federica Rosi
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto editoriale, grafico e supervisione:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Coordinamento redazionale:
Cinzia Broccatelli
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Maria Gloria Tommasini
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi (Manga)
Andrea Baricordi (Romanzo)
Lettering:
Sabrina Daviddi
Adattamento grafico:
Andrea Baricordi (Squadra Speciale Ghost)
Mauro Daviddi (3x3 Occhi)
Andrea Pietroni (Oh mia Dea!)

Hanno collaborato:
Andrea Accardi, Cedric Littardi, Federico Memola, Simona Stanzani, Rie Zushi, Alessandro Distribuzioni

Supervisione tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Via di Vallingegno, 2/a - Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI

3x3 Occhi - Yakumo inizia a comprendere quanto vere fossero le parole del Terzo Occhio di **Pai**: «Questo tipo di vita non durerà per altre due settimane...» Un misterioso nonché mostruoso individuo pedina nell'ombra il giovane non-morto, nel tentativo di catturare **Pai**: scambiata Natsuko per la Triclope, il mostro entra in scena facendo crollare un ponte intero addosso a **Yakumo**!!
Oh mia Dea! - Keiichi ottiene, telefonando per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, l'eterna assistenza della divinità **Belldandy**. La coppia, indissolubilmente legata da un incantesimo, viene cacciata dal dormitorio maschile e trova alloggio presso un tempio buddista; **Belldandy** si iscrive all'università di **Keiichi**, ottenendo popolarità ma anche odio: il professor Osawa e "Miss Università" Sayoko non la vedono di buon occhio... Ma fra un inconveniente e l'altro, qualcosa sembra nascere fra lo studente e la dea...
Dirty Pair - Chiamate d'urgenza sul pianeta Dangle per indagare sull'esplosione di un laboratorio della Fondazione Gravas, **Yuri** e **Kei** chiedono al direttore Meltonan di accompagnarle sul luogo dell'incidente. Grazie ai loro poteri ESP, le due percepiscono l'esistenza di un messaggio in codice lasciato dal dott. Angaron all'interno di una bibbia. Sventato un attacco ai loro danni, le due agenti della WWWA si precipitano alla ricerca del messaggio.
Squadra speciale Ghost - Motoko Kusanagi è il comandante di una sezione di polizia di Newport City, che ha il compito di contrastare crimini internazionali causati dall'eccessiva informatizzazione del mondo, nell'anno 2029.
Pag. 4: Essendo il suo cranio composto di titanio, affonderebbe in un attimo. Certo, non è detto che tutti i cyborg affondino così facilmente, dato che ne esistono alcuni composti da materiali leggeri.
Pag. 6: Quello che vedete non è un vero e proprio sommergibile, bensì un cyborg che ne ha la forma, dotato di una particolare fibra muscolare che si estende dai fianchi alla coda.
Pag. 15: Esistono tre tipi di conflitto: HIC, MIC e LIC. Nel primo (High Intensity Conflict) sono usate armi nucleari e ad alto potere distruttivo; nel secondo (Mid Intensity Conflict) si fa uso solo di armi convenzionali; il terzo (Low Intensity Conflict) è paragonabile a una piccola guerra civile o ad azioni terroristiche.

Masamune Shirow

Permetteteci di ricordarvi che nel prossimo numero di **Kappa**, la prima saga di **Squadra speciale Ghost** si concluderà: Shirow ne sta attualmente realizzando i nuovi episodi (che pubblicheremo nel '94). Chi rimpiazzerà il maestro del cyberpunk a fumetti? **Gun Smith Cats**, il sexy-poliziesco di Kenichi Sonoda (a cui dedichiamo uno sfizioso articolo in questo numero) e, da **Kappa** numero 9, il devastante **Compiler** di Kia Asamiya, la più recente produzione di un maestro della SF ora finalmente a ruota libera, fra umorismo demenziale, catastrofi e invasioni aliene! Appuntamento quindi con i prossimi ricchissimi numeri di **Kappa Magazine**: quattro fumetti completi, **Anime**, nuove rubriche e... eh eh eh!!

Kappa boys

KAPPA MAGAZINE
Numero sette
IN QUESTO NUMERO:

ANIME
rivista di animazione giapponese
numero sette
IN QUESTO NUMERO:

GLI EPISODI:
Brain Drain
"Brain Drain"
da Kokaku Kidotai vol. 1 - 1991
Yakumo Fujii - III
Yakumo Fujii - IV
"Fujii Yakumo - III"
"Fujii Yakumo - IV"
da 3x3 Eyes vol. 1 - 1988
e 3x3 Eyes vol. 2 - 1989
COVER: 3x3 Eyes © Yuzo Takada/Kodansha

KAPPODANNO CON NOI

Festa! Festa!! Festa!!! Qui ci vuole una bella festa, un raduno, un nippon-Woodstock, un *Italy for manga*! Oppure, facciamo una cosa un po' più contenuta ma ugualmente coinvolgente: una bella festicciuola in stile **Kappa** che ci riporti un attimo ai bagordi di fine anno. Per questo vi rimandiamo in terza di copertina, dove potrete informarvi con esattezza su cosa sta bollendo in pentola per il Kappatour Trophy 1993.
Per quanto riguarda invece il nuovo anno di vita della nostra rivista, possiamo già sbilanciarci.
Ebbene sì. Sta purtroppo per concludersi la prima saga di **Squadra speciale Ghost**, e fino al '94 ce la possiamo sognare, e se avete letto la colonna "Appunti" nella pagina precedente (nonché l'intervista a Shirow nel numero scorso) saprete bene il perché.
Parliamo un attimo di questo incredibile fumetto che ha veramente rinnovato il filone cyberpunk del manga. E' inutile affermare che questo genere si era già evoluto, in Giappone: in realtà, inserire nella storia uno o più cyborg non significa aver realizzato un racconto cyberpunk, e badate bene che molti manga sono stati *reclamizzati* come tali solo per la presenza di qualche particolare cibernetico nel corpo di un personaggio. La "cibernetica da strada" non è questo, bensì una sorta di radice sotterranea che si estende per il racconto e ne emerge in più punti, catturando i personaggi, modificando le ambientazioni, dando alle situazioni un nuovo modo di crearsi, svilupparsi e risolversi.
In un'epoca cyberpunk è possibile visitare luoghi senza doversi spostare di persona, visualizzandoli direttamente all'interno del proprio cervello. Un uomo che abita in quest'epoca può, con le apposite apparecchiature, trasferire la sua coscienza da un corpo a un altro, o creare un proprio clone mentale, o registrare la sua memoria in un'unità meccanica in previsione della morte. In un mondo cyberpunk è possibile combattere una guerra con esiti distruttivi avendo a portata di mano un paio di esperti *hacker* collegati alla rete informatica mondiale che si scambiano, modificano e cancellano dati a velocità non cronometrabili. Shirow ci ha dimostrato che è possibile uilizzare tutto ciò anche in un fumetto poliziesco, che peraltro conta molto anche su scene d'azione. Il cyberpunk è il sunto di tutto ciò che è definito comunemente come magia moderna, ed è incredibile quanto sia ancora un terreno da esplorare, nonostante molti, tutti ne parlino, spesso senza cognizione di causa. Nel frattempo, noi aspetteremo con curiosità gli sviluppi di questa saga, che è già parte della storia del fumetto internazionale.

Kappa boys

«La linearità è un modo artificiale di vedere il mondo.»
Michael Crichton

«Com'era il titolo? Mi sembrava una cosa tipo iniziali.»
«Si chiama *N.P.*»
«Che vuol dire *N.P.*?»
«E' l'abbreviazione di North Point.»
«Sarebbe?»
«C'è una vecchia canzone che si chiama così.»
«Che canzone?»
«Hmm... una canzone molto triste,» disse Shoji.

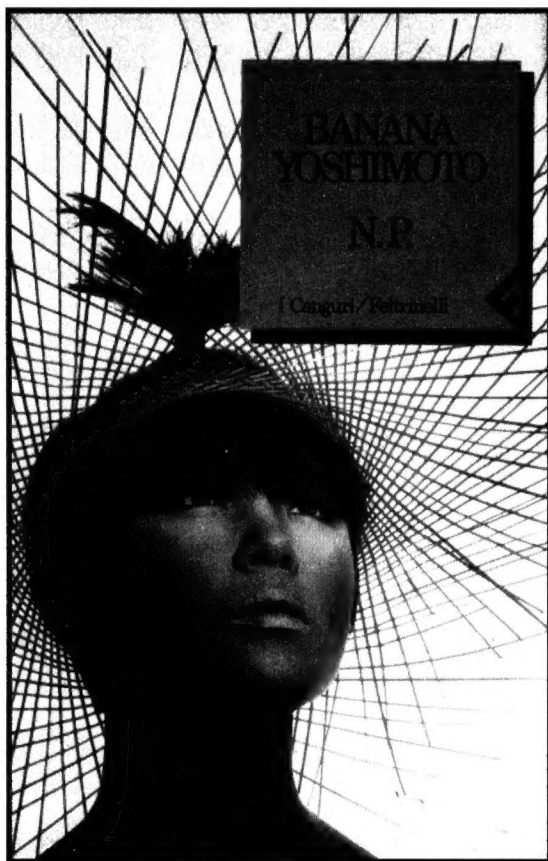
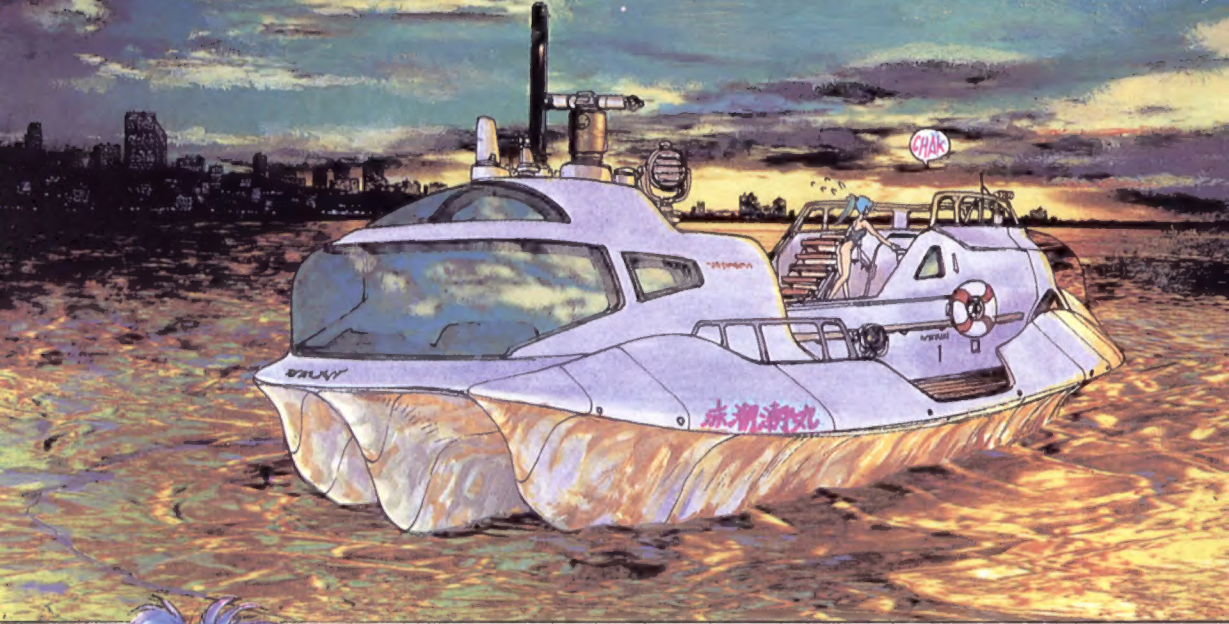
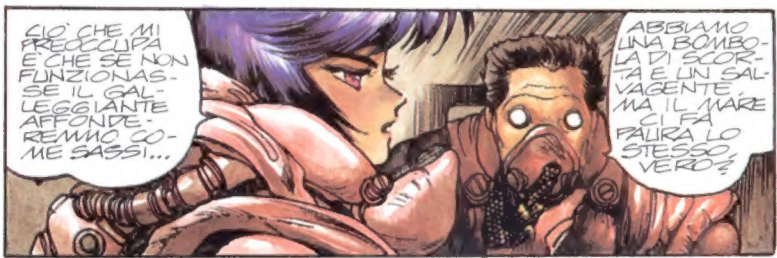
Graffi & Graffiti

Provate a incontrarvi di notte, con le persone a voi più vicine, in un luogo isolato, e accendete cento candele. A turno, poi, iniziate a raccontarvi storie di demoni e spettri, di orrori inimmaginabili, e al termine di ogni racconto spegnete uno dei tanti lumini accesi. Ma attenzione all'ultima fiamma, amici, perché quando questa morirà, si manifesterà un fantasma davanti ai vostri increduli occhi. E' difficile dire quanto di vero ci sia nello *Hyakumonogatari* (Centoracconti), un gioco diffuso in Giappone sin dagli inizi dell'epoca Edo (1603 - 1868), ma spesso il confine tra finzione e verità risulta quasi impercettibile e potreste trovarvi trascinati vostro malgrado in un viaggio allucinante, visionario, claustrofobico.
Banana Yoshimoto si appropria di questa antica tradizione, se ne serve inserendola magicamente in un contesto reale, crudo, morboso, adulto come la stessa autrice, a tre anni dal fortunato debutto con **Kitchen**, dalla cui storia è nato anche l'omonimo film interpretato dalla giovane Ayako Kawahara. Se nel romanzo d'esordio era di scena l'inconscio amore dei protagonisti Mikage e Yuichi, nonché la transessualità di Eriko, che ricopre quasi il doppio ruolo di padre-madre per il ragazzo, in **N.P.** un ansia più velata prende il sopravvento sulla linearità dell'intreccio narrativo. Il tema dell'incesto, difficile da digerire nella sfera del reale, appare in questo nuovo racconto della Yoshimoto non solo legittimato, ma candidamente giusto, in un assurdo rincorrersi di perversione e buon gusto, che per uno strano gioco di finzioni arrivano con agghiacciante naturalezza a scambiarsi i ruoli. **N.P.** è un thriller che se ne frega degli assassinii, che non si protegge né si giustifica dietro il classico *coup de théâtre*, prediligendo una storia di emozioni al sensazionalismo da cassetta. Come in **Kitchen**, la narrazione è vista attraverso gli occhi e le esperienze della protagonista, che osserva con l'ingenua attenzione di un bambino il mondo che la circonda, senza però lasciarsi annientare dalle forti personalità dei suoi nuovi amici. Alla base del plot troviamo un libro incompiuto, *N.P.* per l'appunto, scritto da Sarao Takase in inglese, che deve essere ora portato nella lingua giapponese. Ma le persone attratte da questa raccolta di brevi storie, quelle che vorrebbero tradurla, celano tutte un'insana aspirazione al suicidio. Si suicida infatti l'autore, lo seguono presto i traduttori che si erano cimentati nell'opera - tra cui Shoji, fidanzato della protagonista -, e si avvicina alla morte Sui, figlia dello scrittore nonché sua trascorsa amante.
Il successo di Banana Yoshimoto, strepitoso come le vendite dei suoi libri (sei opere di narrativa e quattro raccolte di saggi), è ancor più rilevante e importante se inserito nell'ottica dell'impegnato panorama letterario giapponese. Figlia del celebre saggista e critico Ryumei Yoshimoto, l'autrice si serve di un linguaggio piacevolmente popolare, così lontano dai fasti di Tanizaki e Mishima, ma non per questo meno sapido. Uno stile lontano anche dall'impegno politico, dalle lotte studentesche, dalla denuncia contro gli orrori della guerra, che in Kenzaburo Oe avevano trovato una delle massime espressioni di questo secolo. Banana Yoshimoto rappresenta per questo una terza via, un nuovo modo di porsi nei confronti della letteratura e del pubblico, un fortissimo stimolo alla lettura, essenziale in questo fine secolo.

Massimiliano De Giovanni

BANANA YOSHIMOTO
N.P
I Canguri/Feltrinelli

Banana Yoshimoto
KITCHEN
I Canguri/Feltrinelli, 152 pagine, lire 18.000

Banana Yoshimoto
N.P.
I Canguri/Feltrinelli, 168 pagine, lire 20.000

10
BRAIN DRAIN
2030.9.9

CHAK
MAGGIORE... MANCANO CINQUE MINUTI!
LA SQUADRA DI SORVEGLIANZA NON HA NOVITA' RIGUARDANTI IL NOSTRO OBIETTIVO.
ABBIAMO ORGANIZZATO QUESTA OPERAZIONE GRAZIE A UNA SOFFIATA, QUINDI **OCCHI APERTI!**
CIO' CHE MI PREOCCUPA E' CHE SE NON FUNZIONASSE IL GALLEGGIANTE AFFONDEREMMO COME SASSI...
ABBIAMO UNA BOMBOLA DI SCORTA E UN SALVAGENTE, MA IL MARE CI FA' PAURA LO STESSO, VERO?

DALL'ALTRO CAPO DEL CAVO C'E' Y-3.

FINCHE' NON CE LO CONFERMANO, NON RIAVVOLGERE IL CAVO!

!?

SI!?

NO, NIENTE...

...

...

SENTO DI NUOVO LA SUA PRESENZA...

COME SE CI FOSSE ANCORA IL MARIONETTISTA *

* VEDI KAPPA NR. 6 - KB.

Y-3, È ARRIVATO IL BAGAGLIO.

PUOI CONSEGNARLO!

Y-3 ACCETTA... AGGRAPPATEVI A ME!

OOPS!!

PRONTO... SQUADRA TERRESTRE DI SORVEGLIANZA ...SI INIZIA!

CHNK

CLICK
THOH...
CHAK
AGH

THUD!
!?
WHOOSH
FUP
FTUP
FTPT
THUD
E' LUI!!?
MERDA!

L'HAI UCCISO!?

MA BENE! **BRAVA** !!

DOVEVAMO LASCIARLO FUGGIRE DURANTE L'INTERROGATORIO E METTERLO SOTTO SORVEGLIANZA... ORA **COME** FAREMO?

CAPO!

CHE COSA E' SUCCESSO?

AVETE TROVATO SOLO UN **GELTEX** * E UN AEREO RADIOCOMANDATO?

STIAMO ANCORA CERCANDO DI INFILTRARCI NEL SUO **AI** ...

NON L'HA ANCORA LETTO?

L'HO SCRITTO ANCHE NEL RAPPORTO... DOPO LA FACCENDA DEL MARIONETTISTA, SI COMPORTA STRANAMENTE.

* **GELTEX** E' UNA BOMBA AL PLASTICO CECOSLOVACCA. NON VIENE INDIVIDUATA DAI SENSORI DI SORVEGLIANZA DEI PORTI O DEGLI AEROPORTI. CON 300 g. DI PLASTICO E' POSSIBILE DISTRUGGERE UN JUMBO. NELLA REALTA' NON ESISTE: L'HO INVENTATO IO - MS.

HO TROVATO DELLE REGISTRAZIONI SEGRETE.

UNA BOMBA RADIOCOMANDATA E DELLE REGISTRAZIONI SEGRETE... SEMBRA CHE STESSERO ORGANIZZANDO UN ATTENTATO.

PER CASO, ERA QUESTO TIZIO IL BERSAGLIO!?

GUARDA CHE È IL MINISTRO DEGLI ESTERI **HIKADA**! NON RICONOSCI NEMMENO IL MINISTRO DEGLI ESTERI DEL **TUO** PAESE!?

EH!?

QUEL TIZIO HA FATTO CARRIERA MENTRE TU SONNECCHIAVI NELLA FABBRICA DI **SINUIJU**.

CENTRALE! COMUNICATE AI GORILLA DEL MINISTRO CHE CI SONO DEI CAMBIAMENTI DI PROGRAMMA! FATELO SCORTARE DA **BOMA** E **PAZU**! FRA POCO LI RAGGIUNGERÒ ANCH'IO!

QUI CENTRALE - RICEVUTO! C'È UNA CHIAMATA PER LEI SULLA LINEA 2 DAL MINISTERO DEGLI INTERNI.

RICEVUTO!

UN ATTENTATO AL MINISTRO DEGLI ESTERI...

ULTIMAMENTE IL MINISTRO DEGLI ESTERI STAVA INCORAGGIANDO I DIRIGENTI DELLE GRANDI AZIENDE A INTRAPRENDERE DEI **JOINT-VENTURE** CON LO STATO D'ISRAELE.
GLI ATTENTATORI AVRANNO AVUTO UN MUCCHIO DI POSSIBILI **SPONSOR**!
SBAM
LA PALESTINA, LA SIRIA, L'IRAQ... SONO TUTTI PAESI SOSPETTI.
SONO SEMPRE LORO.
IL RAGAZZINO UCCISO DAL MAGGIORE, SECONDO IL RAPPORTO, ERA UNO DEI **LEADER**, MA NON SEMBRAVA AFFATTO ARABO.
LE GRANDI SOCIETÀ COMMERCIALI?
ABBIAMO INIZIATO LE INDAGINI DALLA PISTOLA, POI ABBIAMO SCOPERTO LE CONNESSIONI CON DROGA, DENARO SPORCO E TERRORISTI INTERNAZIONALI LEGATI AL MEDIO ORIENTE.
ABBIAMO PRESO DIVERSI PICCIONI CON UNA FAVA SOLA, GIUSTO?
MI DICA, SIGNOR MINISTRO.
BIP
HAI LA TV PUNTATA SUL **CANALE 33**?
BIP
NO!
GUARDALO!

7:05

L'ASSASSINO SAREBBE UNA DONNA CHIAMATA **MOTOKO KUSANAGI.** SI DICE CHE FACCIA PARTE DELLA 9ª SEZIONE ANTI-TERRORISMO DELLA POLIZIA.

TALE SEZIONE È SOPRANNOMINATA **SQUADRA D'ASSASINIO DEL GOVERNO.** QUESTA È LA PRIMA VOLTA CHE VIENE RESA PUBBLICA UNA LORO OPERAZIONE.

ASSASSINIO

NON SONO ANCORA STATI RESI NOTI I DETTAGLI.

PIANTALA DI DORMIRE, IDIOTA!!
VATTENE!!!
CHIEDILO AL DIRETTORE DELL'UFFICIO CONTROLLO LEGGI!!!
SIGNOR PRIMO MINISTRO!
CERTAMENTE AVRÀ VISTO LE IMMAGINI...
VORREI LA SUA OPINIONE SU QUELL'OPERAZIONE DI POLIZIA... LE È PARSA LEGALE O NO?

IL SIGNOR PRIMO MINISTRO!
NON FARE FINTA DI NIENTE!!
SEI VESTITO DA FAR PIETÀ!!!
MI RIFIUTO DI RISPONDERE ALLE DOMANDE RIGUARDANTI I CONFLITTI DI SCARSO RILIEVO.

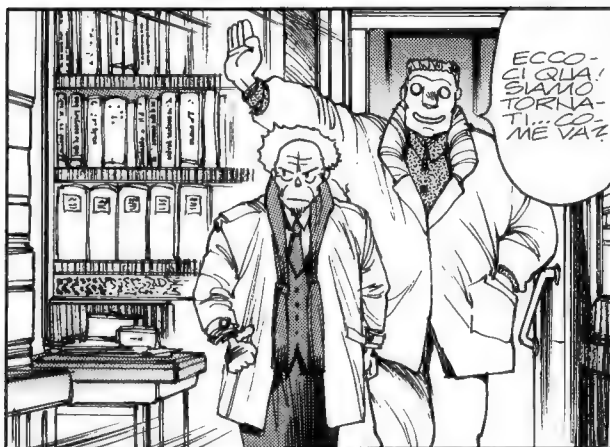
IN INGHILTERRA È GIÀ SUCCESSO, MA IN GIAPPONE NON CI SAREBBERO FUGHE DI NOTIZIE DAL PARLAMENTO. MS.

I PARTITI DELL'OPPOSIZIONE ISTITUIRANNO SICURAMENTE UNA COMMISSIONE D'INCHIESTA E CONTINUERANNO A PERSEGUITARLO.
CHIUDIAMO QUI IL COLLEGAMENTO CON IL PARLAMENTO.
IMBECILLE!!
EHI! CI STA PRENDENDO IN GIRO?!?
PTUH
DIO...

SEMBRA CHE L'INCHIESTA SULL'OMICIDIO SI PROLUNGHERÀ ANCORA...

DOVREMMO SENTIRE LE LAMENTELE DELL'UFFICIO DEL MINISTERO DEGLI ESTERI PER IL MEDIO ORIENTE.

COME SARÀ SFUGGITA LA NOTIZIA DELL'OPERAZIONE ?? CHI L'AVRÀ PASSATA AI MASS-MEDIA ?

UNA COSA È CERTA ...NON SONO STATI I TERRORISTI...

ECCOCI QUA! SIAMO TORNATI... COME VA?

DOPO LA FACCENDA DEL MARIONETTISTA, IL MINISTERO DEGLI ESTERI NON LASCIA TRAPELARE NULLA... **MOLTO** SGRADEVOLE!

IL CONSIGLIO D'INCHIESTA SULL'ACCORDO COMMERCIALE CON ISRAELE SARÀ TENUTO FRA UNA SETTIMANA E L'INCARICO DELLA SORVEGLIANZA VOGLIONO DARLO A QUELLI DELLA 6ª SEZIONE!

I GENITORI DEL RAGAZZINO HANNO VISTO LA TV E TI VOGLIONO **DENUNCIARE**.

HM...

MAGGIORE, HO APPENA FINITO DI DECIFRARE L'ULTIMO BLOCCO!! SUL MONITOR SONO APPARSI DEI NUMERI TELEFONICI !!

NONOSTANTE FOSSE UN RAGAZZINO, AVEVA UNA BARRIERA PROTETTIVA COMPLICATA!

CERCHERÒ GLI UTENTI DI QUESTI NUMERI...

ECCOLI! QUESTO È UN NOME FALSO... APPARTIENE A **OGATA**, IL FAMOSO TRAFFICANTE D'ARMI.

IL QUARTO NOME È **SAKAI**, UN CORRIERE DELLA MALAVITA... NON SI SA PIÙ CHE FINE ABBIA FATTO. L'ULTIMO È...

L'AMBASCIATA DELLA SIRIA!

SUGI!

SUGI... DOVE SEI!?

CHE FINE AVRÀ FATTO..?

TUMP

...

IO NON NE SO NIENTE!! HO SOLTANTO LETTO IL FOGLIO CHE MI HANNO DATO!

LO GIURO!!

CHI ALTRO PUÒ INTRODURRE DATI E IMMAGINI?

IL REGISTA NE SA QUALCOSA?

NON AVER PAURA! PARLA E BASTA!

!!

CHAK

CARO ARAMAKI, LA TUA VISITA MI FA MOLTO PIACERE...
WLAM
NON PENSAVO CHE TI SARESTI RICORDATO DELL'ESISTENZA DEL MINISTERO DELLA GIUSTIZIA!
NE VARRÀ LA PENA?
RIGUARDO A QUELLE IMMAGINI... NON SONO STATE TRASMESSE LE SCENE IN CUI IL RAGAZZINO STAVA PER ESTRARRE LA PISTOLA.
COMUNQUE SIA, ANCHE SENZA LA PISTOLA NON SARÀ DIFFICILE CONVINCERE LA COMMISSIONE D'INCHIESTA SULLA LEGITTIMITÀ DELL'OPERAZIONE.
PRESENTEREMO LA PISTOLA COME PROVA.
I MASS-MEDIA FARANNO DI TUTTO PER DIPINGERLA COME UN FALSO... COSÌ PIACERÀ MOLTO DI PIÙ AL **PUBBLICO**!
LASCIA QUELLA DONNA AL SUO DESTINO.
MI STAI PER CASO CONSIGLIANDO DI ABBANDONARLA?! UN ELEMENTO INDISPENSABILE COME LEI, PIÙ RARO DI UN **ESPER**?!
È COME ABBANDONARE TUTTE LE SUE RETI D'INFORMAZIONE!
TI VOGLIO DARE UN CONSIGLIO DA AMICO...

SE VUOI CHE NON SIA PRESENTATO UN DISEGNO DI LEGGE SUL CONTROLLO DELLE SQUADRE SPECIALI, ACCETTA L'ACCUSA DI **OMICIDIO COLPOSO!**

IN QUANTO AI MASS MEDIA, AVRANNO TUTTO IL MERITO SULLA CONCLUSIONE POSITIVA DEL CASO. LA MASSA INVECE AVRÀ PIÙ FIDUCIA NELLA GIUSTIZIA... E LA 9ª SEZIONE NE USCIRÀ A TESTA ALTA.

SEMBRA CHE TU VOGLIA CHIEDERMI QUALCOSA...

SAI BENE CHE NON POSSO RISPONDERE ALLE TUE DOMANDE ...NON PENSARE MALE DI ME.

CHAK

IL MINISTERO DEGLI ESTERI SI È PRESO GIOCO DI NOI !?

RRRR

CENTRALE! VOGLIO DELLE INFORMAZIONI SUL RESPONSABILE DELL'UFFICIO PER IL MEDIO ORIENTE AL MINISTERO DEGLI ESTERI.

RICEVUTO!

CENTRALE... METTETEMI IN CONTATTO CON **KUSANAGI!**

SE RENDESSIMO PUBBLICO IL PROGETTO TERRORISTICO ALLA SIRIA COME **PROVA** L'OPINIONE PUBBLICA TENDEREBBE AD APPOGGIARE ISRAELE.

ANCHE L'ACCORDO COMMERCIALE CHE SEMBRA ANCORA LONTANO AVRÀ LA STRADA SPIANATA. COSÌ POTRANNO FACILMENTE VENDICARSI DELLA 9ª SEZIONE.

HO DA FARE, ORA!

PENSI ANCHE TU CHE SIA OPERA DEL **MOSSAD***?

VOGLIO CONTROLLARE SE È SOTTO SORVEGLIANZA. POI DECIDERÒ SE ENTRARE NEL LOCALE...

UN LOCALE?

UN RISTORANTE... MA IN REALTÀ È UNA BASE DEL MOSSAD.

DATA L'AMICIZIA TRA IL GIAPPONE E LE NAZIONI ARABE PER LA QUESTIONE PETROLIFERA, SARÀ VERAMENTE UNA PATATA BOLLENTE PER ISRAELE CONVINCERE LE INDUSTRIE GIAPPONESI A INVESTIRE MIGLIAIA DI MILIARDI NELLO STATO EBRAICO.

NON PENSI CHE AVREBBERO AVUTO PIÙ MOTIVI DEL MINISTERO DEGLI ESTERI?

RICORDATI CHE SEI **UFFICIALMENTE** FUORI SERVIZIO PER PUNIZIONE! CERCA DI NON FARTI NOTARE!

RICEVUTO...

MA SOLO **UFFICIALMENTE**!

*IL MOSSAD È IL SERVIZIO SEGRETO ISRAELIANO. HO IPOTIZZATO CHE NEL 2030 SIA DIVENTATO MOLTO MENO SEVERO.

?!?

COS'E', HAI DIMENTICATO IL **CIUCCIO**, PER CASO?!

SECONDO TE, PER QUALE MOTIVO IL CAPO TI HA ORDINATO DI PEDINARMI?!

AAH, DIO!

TUTTI SI PREOCCUPANO PER TE... DICONO CHE NON SEI PIU' **LA STESSA** DA DUE MESI A QUESTA PARTE...

CERCA DI FARTI I FATTI TUOI... SE NON VUOI FAR DISPERARE TUA MOGLIE...

COS'HAI INTENZIONE DI FARE?!

SEGUIRE LE LEGGI DELLA **TERMODINAMICA**!

HO INTENZIONE DI RINCONTRARE UN VECCHIO AMICO CHE SI E' INFILTRATO NEL MOSSAD.

UN AMICO?!

STO PARLANDO DI **SHAPIRO**... UN EBREO RUSSO MEMBRO DEL **KGB**!

!

BTHUM

SHAPI-RO?!?

EH!?

WRAMP
KA KLANG
KLANG
BLONK
KLANG
THUD
KLACK
PLAK
BROOO

RIGUARDO ALL'ESPLOSIONE AVVENUTA NEL RISTORANTE, **L'ORGANIZZAZIONE PER LA DISTRUZIONE DEL POPOLO EBRAICO** HA RIVENDICATO LA RESPONSABILITÀ DEL FATTO...

SI PRESUME CHE I BERSAGLI DELL'ATTENTATO SIANO STATE LE DODICI PERSONE DI NAZIONALITÀ EBRAICA CHE LAVORAVANO NEL LOCALE. PASSIAMO ORA A UN ALTRO ARGOMENTO...

CI HANNO PRECEDUTI...

PCHTT

COME IMMAGINAVO... È INUTILE DISCUTERE CON IL MINISTERO DEGLI ESTERI METTENDO IN GIOCO LA SIRIA! SAPEVO GIÀ DA TEMPO CHE SI TRATTAVA DI UN'INVENZIONE!

UN'INVENZIONE!?

SOLO TU SARESTI COSÌ IMBECILLE DA FAR SALTARE IN ARIA UN LOCALE **PRIMA** CHE I BERSAGLI VI SIANO ENTRATI!

SHAPIRO HA **FINTO** DI CADERE PER SALVARCI E ALLO STESSO TEMPO SALVAGUARDARE GLI INTERESSI DELL'UNIONE SOVIETICA...

DOPO QUELLA FACCENDA DI ETOROFU*, È DIVENTATO MOLTO GENTILE...

SE AVESSIMO FATTO UN ALTRO PASSO, I MIEI POLMONI ARTIFICIALI AVREBBERO ASPIRATO LE FIAMME...

EHI, **TOGUSA!** HO SAPUTO CHE SEI CADUTO E TI SEI ROTTO LA CLAVICOLA... È VERO?

UAH AH AH!!!

NON SOLO SEI INCAPACE E SFIGATO COME POCHI, MA NON RIESCI **NEMMENO** A TERMINARE UN LAVORO!

QUESTO È PER TE!

OH!

LO VOGLIO REGALARE AL MAGGIORE...

MAGGIORE, SE NON MI AVESSI COPERTO TU, ORA MI TROVEREI SOTTOTERRA...

MI RINGRAZI NONOSTANTE SIA CAPITATO TUTTO PER COLPA DELLA **MIA** INDECISIONE?

PRIMA O POI VERRÀ IL GIORNO IN CUI TUA MOGLIE DOVRÀ PIANGERE... PRIMA VERRÀ QUEL GIORNO, MEGLIO SARÀ PER TE... COSÌ POTRAI RICOMINCIARE UNA NUOVA VITA... DICO BENE?

SEI FORTUNATO!

GRAZIE ALLA TUA BUONA STELLA IL MAGGIORE PUÒ FARE A MENO DI METTERE IN DIFFICOLTÀ IL MEDICO DELLE AUTOPSIE E NON DEVE NEPPURE CONTORCERSI NELL'OLIO DI SCARICO DI UNA FABBRICA.

DI CERTO NON VOLEVI CREPARE SU UNA NAVE PER COLPA DI UN RAGAZZINO!

POTRÀ ASPETTARE FINCHÉ NON AVRÀ UNA MORTE... **ADEGUATA**...

CREDI CHE LA MORTE POSSA ESSERTI D'AIUTO?

* VEDI KAPPA NR 4 - KB.

ON AIR
DIBATTITO PUBBLICO DELLA COMMISSIONE SPECIALE D'INCHIESTA CASO "OMICIDIO DI MINORE"
PERCHÈ IL POPOLO GIAPPONESE...
...DEVE ESSERE **COINVOLTO** NELLO SCONTRO TRA DUE PAESI COSÌ LONTANI? VORREMMO AVERE UNA RISPOSTA!
NON SARÀ STATO UN ECCESSO DI LEGITTIMA DIFESA?!
NO, I REGOLAMENTI DELL'ARTICOLO NUMERO 67 DELLA LEGGE SULL'ESECUZIONE DEL SERVIZIO...

ANCHE SE SI VIVE IN UN PAESE RICCO E SENZA ALCUN PROBLEMA, NON SI DEVE FAR FINTA DI NON VEDERE QUELLI CHE OPPRIMONO I PAESI PIÙ POVERI, COME QUELLI DEL MEDIO ORIENTE...
LA SIRIA CONTINUA A **NEGARE** TUTTO...
SARANNO D'ACCORDO, PIEDIPIATTI!
SI POTEVA RISOLVERE PACIFICAMENTE, MAGARI IMPIEGANDO UN PO' PIÙ DI TEMPO!
COME MAI, ORA CON **ISRAELE** !?
È A CAUSA DELLA NONCURANZA DEL GOVERNO!
SE SIETE CAPACI DI SALVARVI **PACIFICAMENTE** DA UN CRIMINALE CHE VI PUNTA UN'ARMA ADDOSSO, FATELO PURE!
ANCHE UN ASSASSINO È PUR SEMPRE UN ESSERE **UMANO!**
NO, È UN **ANIMALE**!

È VERAMENTE MERAVIGLIOSO IL NOSTRO PAESE COSÌ **APERTO** AI PROBLEMI INTERNAZIONALI...
SE QUEI PACIFISTI AGISSERO COSÌ ANCHE NELLA REALTÀ, NON DOVREMMO PIÙ CORRERE RISCHI...
ODIANO LA VIOLENZA... SU QUESTO PUNTO SONO D'ACCORDO CON NOI...
SONO DEGLI **IPOCRITI!** IL CONSUMISMO **SÌ** CHE È UNA **VIOLENZA** NEI CONFRONTI DEI PAESI POVERI!

* VEDI KAPPA 3 - KB.

CAPO, VORREI CHIEDERTI UN FAVORE...
DIMMI...
ANCHE SE DOVESSI MORIRE, VORREI CHE LASCIASTE INTATTO IL CANALE DI CHIAMATA RADIO...
...
PROMESSO!
A QUESTO PUNTO LEI LO HA VISTO, VERO?
SI'.

HA AVVERTITO IL GIOVANE O EVENTUALMENTE HA SPARATO QUALCHE COLPO A SCOPO INTIMIDATORIO?

NO.

ALLORA HA FORSE SPARATO MIRANDO ALLE GAMBE?

HO MIRATO ALLA TESTA.

A PRIMA VISTA LE ERA SEMBATO UN **ASSASSINO** SPIETATO E PERICOLOSO?

MI E' SEMBRATO SOLTANTO UN COLPEVOLE DI TENTATO OMICIDIO.

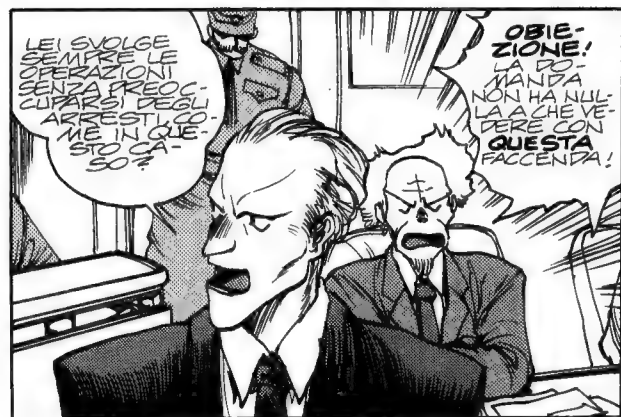
MI RISPONDA CON UN SI' OPPURE CON UN NO!

NO.

VUOLE DIRE CHE HA SPARATO CINQUE COLPI ALLA TESTA DI UN MINORENNE SENZA ALCUN AVVERTIMENTO, **NE'** INTIMIDAZIONE?!

GLI HA NEGATO BRUTALMENTE L'OCCASIONE DI **RIENTRARE** NELLA SOCIETA' E DI **CAMBIARE** IL SUO FUTURO... NON E' COSI'?

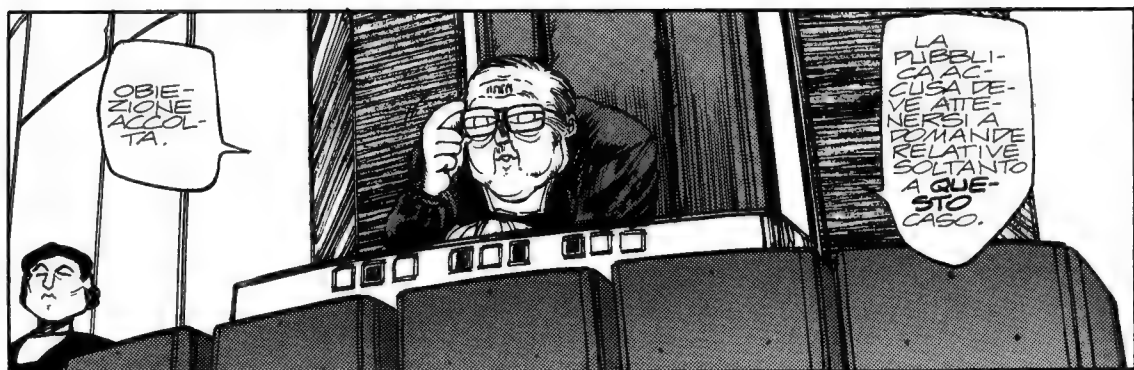
GLI HO NEGATO SOLTANTO LA POSSIBILITA' DI UCCIDERE ME E IL MINISTRO DEGLI ESTERI, E PER QUESTO HO DOVUTO ELIMINARLO.

SI'... E' VERO, SIAMO STATI CRUDELI ...ENTRAMBI.

LEI SVOLGE SEMPRE LE OPERAZIONI SENZA PREOCCUPARSI DEGLI ARRESTI, COME IN QUESTO CASO?

OBIEZIONE! LA DOMANDA NON HA NULLA A CHE VEDERE CON **QUESTA** FACCENDA!

PRESIDENTE DELLA CORTE. VORREI FARE LUCE SULLA PERSONALITA' DELL'IMPUTATA!

RENDERE PUBBLICI I SEGRETI DEL GOVERNO PUO' PRODURRE EFFETTI **NEGATIVI...** ED E' **MOLTO** PERICOLOSO!

OBIEZIONE ACCOLTA.

LA PUBBLICA ACCUSA DEVE ATTENERSI A DOMANDE RELATIVE SOLTANTO A **QUESTO** CASO.

I QUADRATINI BIANCHI INDICANO CHE CINQUE GIUDICI SONO D'ACCORDO SULL'OBIEZIONE.

SIA DALLE TESTIMONIANZE RESE DAL SIGNOR **B** CHE DALLE IMMAGINI TELEVISIVE, SI NOTA UNA PAUSA DI CIRCA UN **SECONDO** SUBITO DOPO CHE LEI HA VISTO LA VITTIMA... CONFERMA?

SI'! 82 CENTESIMI, PER L'ESATTEZZA!

IN QUESTO TEMPO, CON LE SUE CAPACITA' POTEVA EVITARE DI UCCIDERLO! **PERCHE'** HA FATTO IL CONTRARIO?

PERCHE' L'UNICA REALTA' CHE CONOSCO E' LA **MORTE**, E IO SONO **MOLTO** REALISTICA.

PER ME LA COSA PIU' IMPORTANTE NON E' LA VITA IN GENERALE, MA CIO' CHE IN ESSA E' CONTENUTO.

NON SO SE LUI FOSSE ROBOTIZZATO, O SE POSSEDESSE IL CUORE DI UN ESSERE UMANO...

MA UNA COSA E' CERTA... ORA SI E' SVEGLIATO DA UN INCUBO... DAL SUO **PROGRAMMA**...

SE IL SUO INCUBO ERA **L'ACQUA DI SCARICO** IO NE SONO STATA IL **DEPURATORE**.

I SUOI VERI ASSASSINI SONO QUELLI CHE LO HANNO PROGRAMMATO... IO L'HO SOLTANTO **SALVATO**... MIO MALGRADO.

?

MA CHE STA DICENDO?

C'ERA UN TRAMONTO COME QUESTO ANCHE LA PRIMA VOLTA CHE CI SIAMO INCONTRATI...

QUANTO TEMPO CI VORRA' PER LA VOTAZIONE PROVVISORIA DEI GIURATI TELEVISIVI?

HO SENTITO CHE OCCORRONO DODICI MINUTI DEI QUINDICI DI SOSPENSIONE DELL'UDIENZA.

NON SI PUO' CHIUDERE IL CASO CON UNA CAUZIONE, VERO?

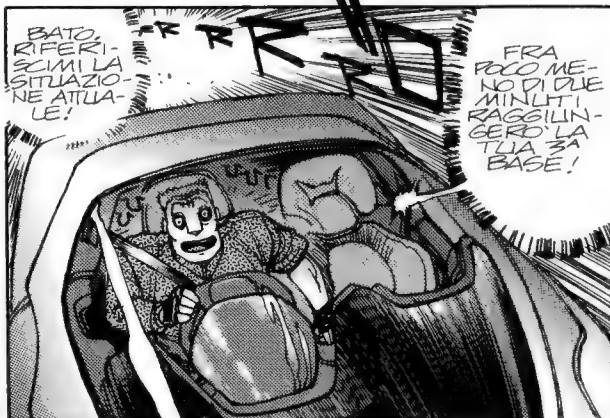
SIA LA PUBBLICA ACCUSA CHE IL PUBBLICO, HANNO PIU' VOGLIA DI VENDETTA DELLA **MADRE...** DICONO CHE NON ACCETTERANNO LE PREPOTENZE DELLE AUTORITA'!

VORREI VEDERE L'ABBOZZO DELL'ARRINGA FINALE...

NON CI SARA' NESSUNA ARRINGA.

NON E COSI'?

SCUSA, HO BISOGNO DI ANDARE IN BAGNO ...TORNO SUBITO!

QUESTA E' **VECCHIA**, CAPO...

BATO, RIFERISCIMI LA SITUAZIONE ATTUALE!

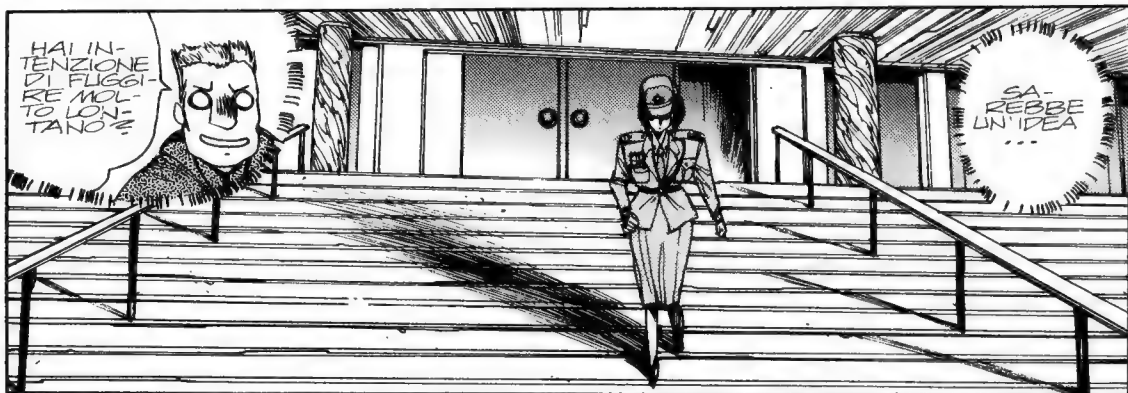
RRR RO

FRA POCO MENO DI DUE MINUTI RAGGIUNGERO' LA TUA 3a BASE!

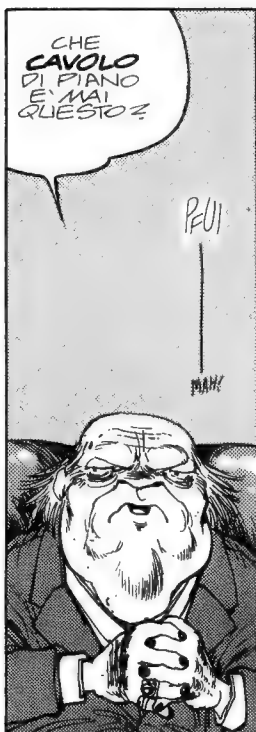
PORTAMI UN SET COMPLETO DI PEZZI DI RICAMBIO PER IL MIO CORPO!

RRR RO

NON DIMENTICARTI DI PRENDERE ANCHE IL BOX VERDE **D'EMERGENZA!**

D'ACCORDO!

HAI INTENZIONE DI FUGGIRE MOLTO LONTANO?

SAREBBE UN'IDEA...

ARAMAKI!

CHE **CAVOLO** DI PIANO E' MAI QUESTO?

PFUI

MAH!

L'UFFICIO PER IL MEDIO ORIENTE AL MINISTERO PROTESTERA' CON UN INTERROGATORIO PARLAMENTARE!

SAREBBE COME MINACCIARE DI FAR PERDERE LA FIDUCIA AL GOVERNO STRINGENDO UN'ALLEANZA CON I PARTITI DELL'OPPOSIZIONE.

VORREMMO CHIARIMENTI RIGUARDO QUESTO PIANO!

PER QUANTO RIGUARDA LA FUGGITIVA, SE NE DEVE OCCUPARE LA 9a SEZIONE!

NEL TUO RAPPORTO C'E' SCRITTO CHE ERA SOSPESA DA TUTTI GLI INCARICHI A CAUSA DELLA SUA INSTABILITA' EMOTIVA... MA **CHI** CREDERA' A UNA COSA DEL GENERE?

RIPORTALA SUBITO, ALTRIMENTI SARAI DENUNCIATO PER **ALTO TRADIMENTO** NEI CONFRONTI DELLO STATO!

MI AVETE CHIAMATO **SOLO** PER DIRMI QUESTO?

BENE, ORA DEVO CONTINUARE LE RICERCHE... SCUSATEMI!

COME STANNO PROCEDENDO LE INDAGINI?
LEI INSISTE A DIRE CHE ISRAELE HA ORGANIZZATO UN FINTO PIANO TERRORISTICO SIRIANO FORNENDO LE ARMI, COINVOLGENDO LA 9ª SEZIONE, RIPRENDENDO L'IRRUZIONE E, PER FINIRE, LA BOMBA AL RISTORANTE. **TUTTO** TRANNE L'UCCISIONE DEL RAGAZZINO!
HA DETTO CHE CI PORTERÀ LE PROVE, MA PRIMA ANDRÀ SICURAMENTE DA UNO SPECIALISTA IN **COMPOSIZIONI FACCIALI**... LE TENDEREMO UNA RETE!
KATAGIRI!
I TUOI UOMINI MI STANNO **PEDINANDO**, VERO? RISPARMIA LA FATICA E VIENI CON ME!
SE HAI DELLE NOVITÀ, PASSALE DIRETTAMENTE A ME.
CERTO!
SAPEVO GIÀ CHE AVRESTI SCOPERTO IL PEDINAMENTO...
È LOGICO... SONO STATO **IO** AD ADDESTRARLI!
QUI **SAITO**, CAPO! RISPONDA!
CHE C'È?
IN QUESTO MOMENTO MI TROVO NELLO STUDIO DELLO SPECIALISTA IN COMPOSIZIONI FACCIALI, **SHEB MDUMA**.
HO TROVATO UN MESSAGGIO DI MOTOKO... C'È SCRITTO CHE L'HA **RAPITO**...

VUOLE UN ELICOTTERO ARMATO E CON IL PIENO DI CARBURANTE.

VORREBBE **BARATTARLO** CON L'OSTAGGIO... L'APPUNTAMENTO E' FRA 25 MINUTI AL PARCO CENTRALE DEL QUARTIERE OVEST.

DICE DI FARE PRESTO E DI PREPARARSI AL PEGGIO PERCHE' CI SARANNO ANCHE I MASS-MEDIA!

DOBBIAMO TROVARE IL MODO DI GUADAGNARE TEMPO...

CHAK

SCHERZI?..NON LO SAI CHE SOLO CON LA **VELOCITA'** SI PUO' VINCERE CONTRO UNA PROFESSIONISTA COME LEI!? PIUTTOSTO, FAI PIAZZARE I TIRATORI SCELTI IL PIU' PRESTO POSSIBILE!

SAREBBE SECCANTE FARE UNA BRUTTA FIGURA DAVANTI AI MASS-MEDIA E DOVER DARE LE DIMISSIONI!

QUANDO ACCADRA', ANCHE LA 9ª SEZIONE DOVRA' SCIOGLIERSI!

KLAK

WHP
WHP
WHP
WHP

COM'E' LA SITUAZIONE?
QUELLO E' L'OSTAGGIO... LO SPECIALISTA IN COMPOSIZIONI FACCIALI!

WHP
WHP
WHP

POCO FA UN POLIZIOTTO HA TENTATO DI AVVICINARSI ALL'OSTAGGIO ED E' STATO FERITO!
SEMBRA CHE AI PIEDI DELL'OSTAGGIO CI SIA UN ESPLOSIVO E UN APPARECCHIO RICETRASMITTENTE! MANCANO SETTE MINUTI ALL'ORA FISSATA, E I TIRATORI SCELTI SARANNO QUI NON PRIMA DI CINQUE MINUTI!

L'ELICOTTERO DOVREBBE ATTRAVERSARE LA ZONA MONTUOSA IN DIREZIONE NORD-EST SENZA PILOTA E ANDARE VERSO IL CONTINENTE.
WHP
WHP
WHP
LEI SCENDERA' PRESSAPOCO IN QUESTO PUNTO E TENTERA' DI NASCONDERSI! DOVREMO ANTICIPARLA!
WHP

ABBIAMO SOLO DUE MINUTI DI TEMPO!?
QUESTO VUOL DIRE CHE SIAMO STATI DUE MINUTI **PIU' VELOCI** DELLE SUE PREVISIONI!

CAPO!!
E' LA SUA VOCE!
CIRCONDATE IL PUNTO DA CUI VIENE LA VOCE!
FATE SCENDERE DALL'ELICOTTERO QUEI **SOLDATI**!
METTETELI TUTTI QUANTI IN **FILA** BEN **VISIBILI** E CON LE MANI **ALZATE**!
AVETE TRENTA SECONDI!
POLICE

DIRETTORE! GUARDI L'OSTAGGIO!

MA...?!?

SLAPSH

ARRESTATELA!

FERMA DOVE SEI!!

VENGA QUI, PRESTO !!

EH?

L'OSTAGGIO È SOTTO LA NOSTRA PROTEZIONE! **MI STAI ASCOLTANDO !?**

LE SPRUZZIAMO LO SPRAY* SPECIALE E LA ARREST...

!?

...SOLO GLI STIVALI !?

!?

* SERVE OVVIAMENTE A "COLORARE" CIÒ CHE È INVISIBILE A CAUSA DEL MIMETISMO TERMO-OTTICO. KB_

LE PRESE D'INDUZIONE DELL'ELICOTTERO NON CORRISPONDONO!
EEH ?!?
POLICE
WHIRRR
WHMM
NON C'È NIENTE DI CUI MERAVIGLIARSI!
SONO ARRIVATI I TIRATORI SCELTI!
I MASS-MEDIA CI STARANNO INQUADRANDO CON I TELEOBIETTIVI ...ASPETTO ANCORA TRENTA SECONDI!
DOVETE PER FORZA AVERE A PORTATA DI MANO QUELLO CHE AVETE **TOLTO** DALL'ELICOTTERO!
PORTATEMI SUBITO UN PEZZO DI RACCORDO!
NON È UNO DEI TUOI UOMINI!? DEVI CONVINCERLA TU!
LO ERA... CONTRO DI LEI NON SERVE A NULLA TENTARE DI GUADAGNARE TEMPO! LA SOLUZIONE MIGLIORE È LASCIARLA FUGGIRE E ARRESTARLA NEL MOMENTO IN CUI SI SEPARERÀ DALL'OSTAGGIO!

BIP
CAPO!
COSA C'È?!
IL NOSTRO OBIETTIVO STA PRENDENDO CONTATTO CON IL **MOSSAD**... È MOLTO INTIMORITO!
ABBIAMO PROVE SCHIACCIANTI! FACCIAMO IRRUZIONE?
NO! LASCIATELO STARE!
RACCOGLIETE TUTTE LE PROVE E RITIRATEVI SENZA LASCIARE TRACCIA!
MA HANNO IN PROGRAMMA DI FARE **UCCIDERE** IL MAGGIORE DA UN TIRATORE SCELTO!?
STATE ATTENTI A NON FARVI SCOPRIRE!
FATE SAPERE IL NOME DELL'OBIETTIVO ANCHE A **SHAPIRO!** QUESTA OPERAZIONE È NATA DA UNA SUA SPIATA...
BANG
!
È KUSANAGI CHE HA FERITO L'OSTAGGIO ALLE GAMBE PER LA LENTEZZA DELLA POLIZIA...
GLI SERVIRÀ DA LEZIONE, A QUEL MEDICO CLANDESTINO!

BANG

L'ACCORDO E' STATO RAGGIUNTO! IL CANALE 33 FRA 5 SECONDI INIZIERA' A TRASMETTERE IN DIRETTA SINCRONIZZANDOSI CON ME...

...MALEDIZIONE!!

DATELE SUBITO IL RACCORDO!!

BIP

MI HA CHIAMATO PER DARMI UNA BELLA NOTIZIA, VERO!?

SI', SIGNOR PRIMO MINISTRO... ABBIAMO SCOPERTO UNA TALPA CHE SI ERA INFILTRATA NELLA SEDE CENTRALE DEL GOVERNO.

SIAMO FINALMENTE RIUSCITI A OTTENERE DELLE FACILITAZIONI SULL'ACCORDO COMMERCIALE CON GLI ARABI! TUTTO SOMMATO L'OPERAZIONE HA AVUTO SUCCESSO!

E' RIMASTA SOLO UNA PICCOLA COSA DA SISTEMARE...

HAI FATTO UN OTTIMO LAVORO!

SE STAI ALLUDENDO ALL'ACCORDO CON ISRAELE... FAREMO TUTTO IL POSSIBILE, COME SEMPRE.

NOI NON ABBIAMO NULLA DA PERDERE!

MEOW

PRONTO... QUI UNITA' 02, TIRATORI SCELTI...

SIAMO IN POSIZIONE!

EHI?

KRAK

EH!??

TUTTI A TERRA!
CHI HA SPARATO!?
DIRETTORE, SI ABBASSI!
MA CHE...?
...MA STAI SCHERZANDO!?
SQUADRA ARTIFICIERI!
CONTROLLATE I SUOI BAGAGLI!!
...SPECIALISTA È SOTTO LA NOSTRA PROTEZIONE...
DENTRO I BAGAGLI C'È UN SET COMPLETO DI RICAMBI PER IL SUO CORPO E DEGLI ATTREZZI...

BAAH! IL TUO CORPO È RIDOTTO IN MILLE PEZZI!

UN GIOVANE POLIZIOTTO TI STA VIOLENTANDO!

SÌ! E IO SONO TUA NONNA!

VUOI COLLEGARTI AI MIEI OCCHI?

IL TUO PUNTO DI VISTA È TROPPO ALLUPATO... NON MI SERVE PROPRIO!

PRESTO, MUOVIAMOCI!

NON MI SENTO TRANQUILLA CON SOLO QUESTI SEGNALI SIMULATI... SENZA UN CORPO...

CERTO, CERTO...

DOVEVA ESSERE COLPITO CON DELLE PALLOTTOLE ESPLOSIVE...

ORA QUELLI DELLA SCIENTIFICA STARANNO ESAMINANDO DI SICURO IL CERVELLO FINTO, CON LE SUE RETI INSUFFICIENTI...

WAHM

NON PREOCCUPARTI, CI VORRÀ MOLTO TEMPO PRIMA CHE SCOPRANO IL TRUCCO!

E POI, UNA VOLTA SCOPERTO, AL MASSIMO POTRANNO SORVEGLIARE LE NOSTRE BASI O I COMMERCIANTI DI CORPI ARTIFICIALI...

NON STO PARLANDO DELLA POLIZIA, MA DEL **MOSSAD**!

BRRM RRHMMB

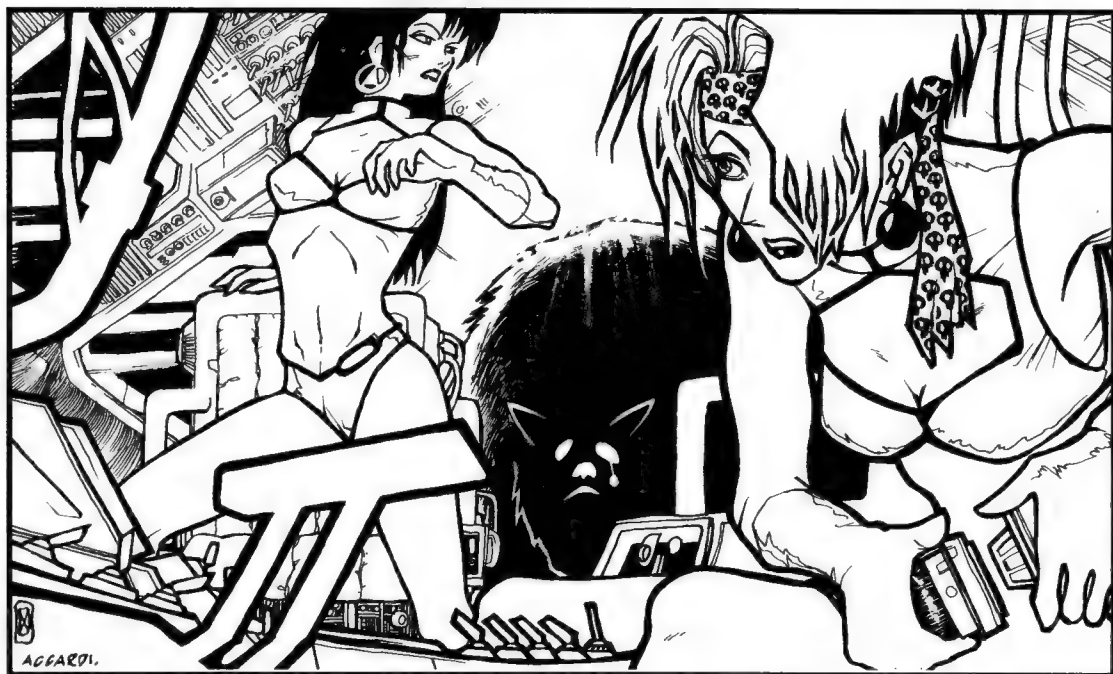
FINE DELL'EPISODIO.

Dirty Pair

di Haruka Takachiho

Fatti da parte o sei fatto!

Illustrazioni di Andrea Accardi

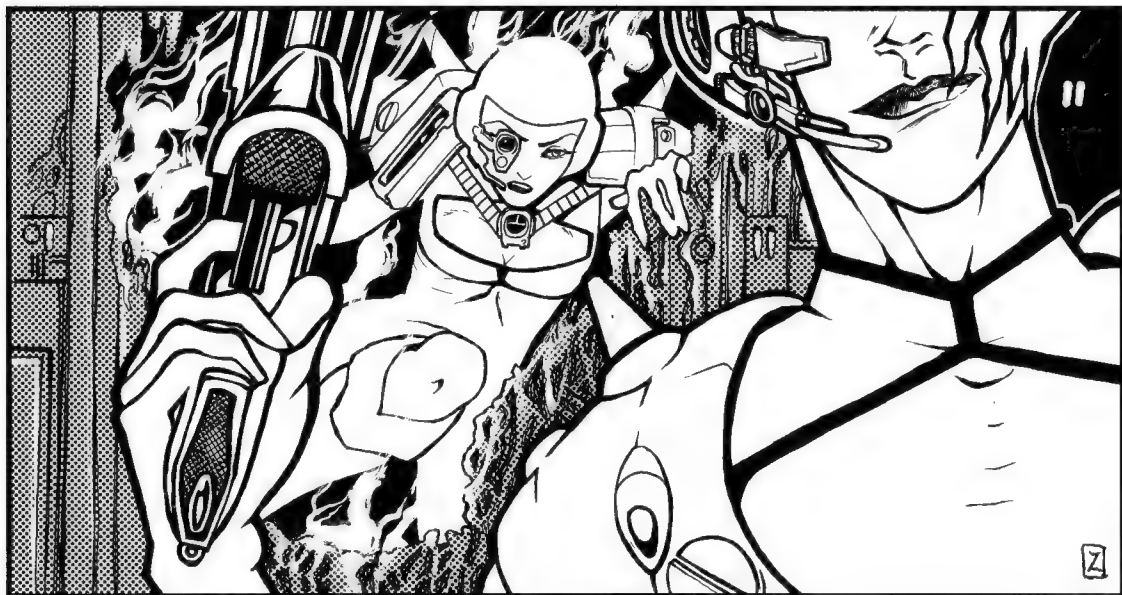
Aspettammo nella solita reception del quarantottesimo piano del quartier generale delle Industrie Pesanti Gravas. Dopo qualche minuto, la porta si aprì di botto e Meltonan fece irruzione tenendo una Bibbia dalla copertina nera stretta al petto. La porta si richiuse immediatamente.
"Lo farà *qui*?" chiese Yuri spalancando gli occhi.
"L'equipaggiamento necessario *è* qui." spiegò frettoloso Meltonan. "E comunque, non c'è luogo più sicuro di questo su tutto Dangle."
"Okay, ma come avrebbe intenzione di procedere?" Stavolta ero io a chiedere.
"Statevene buonine lì, e date un'occhiata." disse Meltonan. Con un movimento teatrale schiacciò i tasti d'accensione posti in fila sulla superficie della scrivania. Si sentì un cupo brontolio meccanico. Trasalendo, lanciai una serie di occhiate per tutta la sala.
Con un suono sordo, l'intera parete sul fondo della reception fu inghiottita dal pavimento. Dietro vi era nascosto un enorme pannello di controllo interamente ricoperto da contatori, schermi, e indicatori illuminati. Ah, ecco come funziona, qui.
La parete sparì interamente nel pavimento, rivelando la *console* nella sua totalità.
"Dunquedunquedunque…"
Bibbia alla mano, Meltonan raggiunse il pannello di controllo. Premette senza esitare un unico pulsante. Di fronte a lui si aprì sibilando un pannello di 50 centimetri quadrati, ammortizzato da un sistema pneumatico. Dava l'impressione di una bocca spalancata.
"Ciò che faremo è molto semplice: metteremo la Bibbia qui dentro." ci informò Meltonan. "Possiamo analizzarla come ci pare e piace, e i risultati saranno visualizzati sullo schermo."
Così dicendo, gettò la Bibbia nell'apertura con la stessa considerazione di quando si butta della spazzatura in un bidone per i rifiuti. Le fauci dell'apparecchio si richiusero di scatto.
Gli indicatori presero a lampeggiare animatamente. I LED dei contatori danzavano andando su e giù.
Tutto d'un tratto, una serie di numeri prese a scorrere sullo schermo di dimensioni maggiori, che misurava almeno un metro e mezzo d'altezza e due di larghezza.
"Mmmh…" brontolò Meltonan scrutando i dati. Si esibì in un plateale cenno d'approvazione con il capo.
"Ecco!" strillò euforico. "Come avevamo immaginato, si tratta di inchiostro magnetico! C'è una scritta a margine di pagina 24!"
"Pagina 24…" mormorai. "Sicuramente a riferimento del Laboratorio A-24."
Secondo me, pensai, è andata così: il dottor Angaron ha sacrificato la sua vita e distrutto il laboratorio A-24 solo per essere sicuro che qualcuno leggesse il suo messaggio. Naturalmente, ci saranno state anche altre ragioni per far saltare tutto in aria. Ma il motivo fondamentale, senza dubbio, era quello di accertarsi che il suo messaggio fosse letto. Cosa avrà mai potuto contenere questo messaggio per costare un prezzo così caro?
Sforzandomi per contenere una curiosità che ormai mi faceva esplodere, attesi che Meltonan leggesse e decodificasse il messaggio.
Come Meltonan ebbe scorso tutti i caratteri riprodotti sullo schermo, si irrigidì improvvisamente. Non riusciva più a muovere un dito. Solo le sue labbra tremavano violentemente. Non spiccicava una parola.
Anche se scosso, finalmente si decise a parlare, ma come se le parole gli uscissero direttamente dalla gola invece che dalla bocca.
"Che… che cosa orribile…"
Incapace di resistere, lo invitai a darsi una mossa.
"Certo…" disse con voce cupa. "C'è scritto… 'Io, Angaron, sacrifico la mia vita per lasciare questo avvertimento a tutta l'umanità. In questo istante un vile complotto sta prendendo forma sotto la direzione del dottor Teppeus delle Industrie Pesanti Gravas, un piano che minaccia la pace stessa della galassia. Io sono stato costretto a collaborare contro la mia volontà. Per farmi perdonare per questo crimine, sacrifico la mia vita per lasciare questo messaggio. Che il Signore abbia pietà di me…' Punto. Tutto qui."
Meltonan smise di leggere. La sala piombò nel silenzio. Per qualche istante, restammo tutti senza parole.
"Teppeus!"
Presa da una furia improvvisa, sputai fuori il suo nome.
"Quel dannato farabutto! E cercava pure di far passare tutto per un incidente!"
"Bisogna arrestarlo subito!" gridò Yuri.
Ben detto, morettina!
Le mani di Meltonan annasparono alla cieca sul pannello di controllo. Un uomo apparve in un piccolo schermo sulla sinistra. Indossava un cappello da guardiano.
"Mi passi Taylor della sicurezza!" scattò Meltonan con voce grave. Sullo schermo apparve un altro uomo.
"Qui Taylor."
"Dove si trova ora il dottor Teppeus?"
La risposta non si fece attendere.
"E' partito una mezz'ora fa, accompagnato da undici ricercatori a bordo di uno shuttle per la stazione Vulcan."
"Come?!?"
La faccia di Meltonan divenne bianca come un lenzuolo.
"Ha preso il volo!" sbottò Yuri. "Deve aver saputo che abbiamo fatto fuori la banda che ci ha attaccato."
Sicuramente era così.

“Qual è il problema, signore?” chiese Taylor. Il volto sullo schermo appariva completamente disorientato.
“Attenda ordini!” esclamò Meltonan con voce inasprita. “Per il momento, siamo in stato di allerta classe A!”
“Sì, signore!”
Il viso di Taylor si fece teso. Interruppe il collegamento.
“Ci fornisca un’aeromobile!” dissi da dietro le spalle di Meltonan.
“Cosa?”
Meltonan si girò verso di noi.
“Ci dia un’aeromobile! Raggiungeremo Vulcan con la Lovely Angel.”
“Ma non potete!” gridò sbigottito. “E’ una cosa completamente… sconsiderata!”
“Per uno Specialista d’Emergenza della WWWA” replicai “la sconsideratezza è uno stile di vita.”
Meltonan brontolò e aggrottò le ciglia.
“Forza! Non abbiamo tanto tempo!”
“Non so a quanto potrà servire.” mormorò. Alzò lo sguardo ed tirò fuori una chiave dal taschino. “Chiamo comunque la polizia. In situazioni come questa…”
“Faccia come le pare!”
Gli strappai la chiave di mano. Yuri e io ci precipitammo fuori dall’uscio.
“Solo un’altra cosa!”
La voce di Meltonan ci raggiunse.
“Per favore… guidate meglio di quanto avete fatto l’ultima volta.”
E chi gli aveva chiesto niente?

Dopo aver fatto casino per strada e costretto altre quattro aeromobili a schiantarsi, finalmente riuscii a portare il nostro veicolo oltre i cancelli dello spazioporto di Kurutomi. Incredibilmente, la nostra aeromobile non aveva un graffio. Meltonan non avrebbe potuto criticare.
Attraversando di corsa l’atrio, ci infilammo in un ascensore e saltammo fuori appena raggiunto il livello a cui era ormeggiata la Lovely Angel. Il sole era sceso da un pezzo, ormai, e lo spazioporto era immerso in una accecante luce bianca artificiale. Trafitta da una dozzina di raggi di luce bianca, l’elegante scafo scarlatto della Lovely Angel brillava contrastando l’oscurità dello spazio.
Ottanta metri di lunghezza con un’apertura alare di diciotto metri: prendete un proiettile da artiglieria, allungatelo ancora più di quanto sia già, strizzatelo nella parte centrale, e montategli quattro propulsori a razzo e quattro alettoni, alternandone due grandi e due piccoli, a poppa. Questa è la descrizione approssimativa dell’aspetto esteriore della Lovely Angel. Ovviamente, ha tutta una serie di piccole curve, rientranze e particolari che ora non sto a descrivervi.

Non appena salimmo a bordo, Mughi corse a salutarci. Doveva essere arcicontento di rivederci. Si mise a zompare dappertutto senza ritegno, lamentandosi incessantemente. Grazie, Mughi, per aver tenuto d’occhio la baracca per tutta una mezza giornata. Ma purtroppo non c’è tempo per giocare, ora. Spingendolo da parte come se non avessimo avuto un briciolo di cuore, ci affrettammo verso la cabina di pilotaggio.
Yuri prese posto sul sedile del pilota, io su quello del copilota, e schiacciammo l’acceleratore. La Lovely Angel perforò l’atmosfera ululando, attraversando come in un volo d’uccello le profondità dello spazio.

Dopo aver portato la Lovely Angel in un’orbita d’attesa attorno al pianeta Dangle, ricevemmo le coordinate di Vulcan dalla torre di controllo dello spazioporto e modi-

ficammo la nostra traiettoria. Per puro caso, il controllore di volo che apparve sul mio schermo era lo stesso timidone che avevo fatto arrossire arrivando su Dangle. Questa volta, comunque, avevo altre cose a cui pensare, invece di fare la smorfiosa.
Vulcan era un'immensa stazione spaziale a 'T'. Il suo asse centrale era costituito da un cilindro lungo 3 chilometri e del diametro di 500 metri. Era enorme, e in particolar modo proprio perché si trattava di una stazione di ricerca. Infatti, misurava poco meno delle più grandi stazioni spaziali militari. Nel caso il complesso fosse stato interamente sotto il controllo del nemico, sarebbe stato praticamente impossibile fare qualcosa a meno che non ci avesse dato una mano un folto gruppo d'assalto delle Forze di Difesa della United Galactica.
La Lovely Angel entrò in un'orbita che la avrebbe portata a incrociare Vulcan in 3.420 secondi.
"Ha una bella scorza... Sarà duro sfondarla." saltò su Yuri . "Secondo te quante probabilità di successo abbiamo?"
A dir la verità, secondo me non ce n'erano. Credo che fu solo il mio orgoglio a impedirmi di dirlo a Yuri.
"C'è solo un modo." dissi allora come se niente fosse. "Li contatteremo, chiederemo il permesso di atterraggio, e attraccheremo."
"Cos...?!?" esplose Yuri allucinata. "Ma sì, certo! E perché non ce ne andiamo anche a fare una passeggiata nello spazio completamente nude, allora?"
"Poche chiacchiere!"
"Senti, ma hai veramente intenzione di fare quello che hai detto?!"
"Certo, che ne ho l'intenzione."
"Bene." disse con una scrollata di spalle. "Non è poi un'idea tanto scema. Un attacco frontale potrebbe funzionare molto meglio di quanto tu creda."
"Giusto! Innegabilmente giusto!"
Mi asciugai una lacrima immaginaria per quanto fossi stata abile nel prendermi gioco di lei per l'ennesima volta, e annuii esageratamente con il capo.
Da Vulcan ci giunse il permesso di attracco.
Strano, sì, ma forse non così tanto come sarebbe facile credere. Non avremmo potuto comunque muovere un dito, restandocene all'esterno di quella mostruosità. In un modo o nell'altro, dovevamo pur entrare. Se i nostri ospiti non avevano problemi a lasciarci entrare, be', tanto di guadagnato.
"Posso chiedere, ora, cosa faremo una volta varcata la soglia?" disse Yuri. Bella domanda, e anche ovvia.
"Probabilmente ci staranno aspettando..."
Anche questo era ovvio. In un primo tempo avevo ipotizzato che Vulcan potesse essere solo un rifugio provvisorio per il dottor Teppeus, ma alla luce dei fatti mi resi conto che probabilmente non era così. Era indubbio ormai che Vulcan fosse la base operativa da cui veniva organizzato il "vile piano che minaccia la pace stessa della galassia" di cui aveva parlato il dottor Angaron nel suo messaggio d'avvertimento. Con qualche modifica, una stazione spaziale di tali dimensioni avrebbe potuto essere trasformata senza problemi e in breve tempo in una vera e propria fortezza.
"Vulcan a mille chilometri!" disse Yuri dando il via al conto alla rovescia. Mancava pochissimo al momento dell'attracco.
"Non ci resta che fare un ingresso di quelli che solo noi sappiamo fare." dissi. "Sarà meglio infilarci le tute spaziali."
Indossammo le tute spaziali di metallite trasparente direttamente sopra il nostro abbigliamento 'ordinario'. Quando viene ridotta allo stato di una pellicola sottilissima, la lega di metallite assume la morbidezza di un tessuto pur mantenendo un'incredibile resistenza, nonché una leggerezza davvero unica. Ricevere un colpo diretto creerebbe qualche problema, ma è una difesa efficacissima contro raggi d'energia a bassa intensità.
Scegliemmo come armi due pistole termiche. Mettete una pistola termica in automatico e potrete fare scintille anche contro un nemico numericamente superiore.
Vulcan ci apparve finalmente davanti.
La stazione ci inviò una sfilza di istruzioni per l'attracco. Yuri era già abbastanza occupata con il controllo della nave, perciò mi dedicai in prima persona dei dati.
Una piccola sezione formata da alcuni pannelli esterni di Vulcan si aprì, e un raccordo d'ormeggio si protese lentamente verso di noi. Appena allineato il vettore della Lovely Angel con il porticciolo interno e raggiunto il boccaporto, l'attracco sarebbe stato completo.
Yuri accese con abilità una dozzina di jet di controllo-altitudine per far avvicinare la Lovely Angel a Vulcan. Gli scanner convertirono la nostra posizione in un'immagine simulata e la proiettarono sullo schermo principale.
Un metro all'aggancio... cinquanta centimetri... dieci centimetri... un centimetro.
Una leggera scossa attraversò la cabina di pilotaggio. Seguita poi istantaneamente da un tragico silenzio.
"Fiiiu!" sospirò Yuri.
"Eccoci qua, finalmente." dissi.
"Si va?"
Yuri prese il suo casco e se lo infilò. I suoi lunghi capelli neri erano già raccolti da un cappuccio bianco. Ovviamente lo erano anche i miei bei capelli rossi.
Prendemmo l'ascensore per il ponte sottostante ed entrammo nella camera di decompressione.
Dietro i portelloni lucenti come argento, in fondo alla camera di decompressione, era territorio nemico. Impugnammo le pistole termiche e le tenemmo strette saldamente nella mano destra. I condotti d'energia erano nuovi di zecca, i sigilli appena aperti.
Il portello scorrevole si aprì.
Mi sembrava tanto l'inizio di una classica scena di combattimento *fuoco e fiamme* in un film.
Pistole termiche alla mano, oltrepassammo il portello. Ci infilammo dritte nel raccordo cilindrico. Al suo interno non era presente la gravità artificiale a 0,2 G che di solito è usata sui ponti delle astronavi e delle stazioni spaziali.
Avremmo raggiunto l'ingresso della stazione in un attimo. Si aprì con un tempismo cronometrico.
Eravamo all'interno di Vulcan.

Dalla camera di decompressione entrammo in un corridoio. Esaminammo con cautela i dintorni. Non c'era anima viva. Era indubbio che qualcuno ci stesse sorvegliando, comunque. Altrimenti i portelli non si sarebbero aperti così come avevano fatto.
Il corridoio si estendeva da destra a sinistra. Tenendoci rasenti alla parete, avanzammo verso sinistra. Eravamo dirette alla sala di controllo principale di Vulcan. Grazie ai dati fornitici dalla Fondazione Gravas tramite lo spazioporto di Kurutomi, ormai eravamo in possesso dell'intera pianta della stazione spaziale.
Come previsto, l'equipaggio di Vulcan ci aveva fatto attraccare agli ormeggi più lontani in assoluto dalla sala di controllo. Poteva anche sembrare un percorso lunghissimo, ma qualunque cosa fosse accaduta da quel momento in poi, di certo non ci saremmo perse.
Eravamo 30 metri buoni sotto la camera di decompressione. Il passaggio continuava a restare deserto. Grazie alle pareti che fornivano luce autonomamente e al corridoio dritto come una stecca da biliardo, potevamo vedere perfettamente. C'erano però innumerevoli corridoi che si intersecavano gli uni con gli altri. Non dovevamo abbassare la guardia neanche per un attimo.
"Attenta!"
Il grido di Yuri mi raggiunse tramite l'apparato radio del casco. Quando mi girai, vidi una serie di portelli chiudersi a scatto per tutta la lunghezza del corridoio. Erano barriere d'emergenza per isolare le sezioni danneggiate della stazione in caso di incidente.
"Porc...!!!"
Digrignando i denti, volteggiai indietro appena in tempo per vedere la barriera di fronte a noi che iniziava a chiudersi. Il nemico voleva chiuderci in trappola! Alzai la mia pistola termica e premetti il grilletto.
Un raggio color arancio saettò fuori e arrostì la parete fino a renderla incandescente. Il pannello luminoso partì. La parete stessa prese a fondere e a sciogliersi abbondantemente. Poi si gonfiò come un gigantesco bubbone. La chiusura d'emergenza slittò in quella direzione.
Una forte vibrazione si ripercosse lungo tutto il corridoio. La barriera aveva urtato contro il rigonfiamento.
Yuri e io rotolammo attraverso il piccolo spazio rimasto fra il pannello e il pavimento, finendo dritte dritte all'imbocco di un corridoio che portava verso destra. Ci rifugiammo di corsa al suo interno.
Questo corridoio era praticamente identico al precedente, eccetto il fatto che era probabilmente appena più stretto. Mi appiattii contro la parete, e mi abbassai fino a rannicchiarmi. Yuri fece lo stesso sull'altro lato.
"Vogliono prenderci vive." dissi.
"Ecco perché nessuno ha mostrato il muso in giro."
"Se continuano così, prima o poi riusciranno a metterci con le spalle al muro. Usare i corridoi non è per niente una buona idea."
"D'accordo, ma se non usiamo i corridoi, come possiamo sperare di arrivare da qualche parte?" domandò Yuri. Credeva ovviamente che stessi vaneggiando.
Per tutta risposta, fissai in silenzio la parete di fronte a noi sulla sinistra.
"Allora?!?" chiese aspramente. Non aveva ancora capito. Le diedi l'abbrivio.
"Se le informazioni della Fondazione Gravas sono esatte," spiegai, "quella parete dovrebbe essere cava. Fa parte della struttura portante della stazione. Le cavità sono tutte interconnesse, e si dipanano ovunque all'interno di Vulcan."
"Stai per caso architettando di fare un buco ed entrarci?"
"Tombola! Ta-daaa!"
"Buona idea." disse compiaciuta Yuri. "Ci pensiamo io e la mia pistola termica."
Non aveva ancora finito di parlare che già trotterellava verso la parete. Arrivata nei pressi del punto che avevo indicato, sfoderò la pistola termica con cautela e prese a sparare. Le corsi dietro e la aiutai a friggere la parete.

Si squagliò sotto i nostri occhi, lasciando un buco di due metri di diametro.
Proprio in quell'istante sentimmo molti passi affrettati.
"Stanno arrivando!"
"Hanno capito cosa stavamo cercando di fare e si sono lasciati prendere dal panico." dissi a Yuri facendole fretta. "Vai avanti tu. Ti raggiungo dopo aver fatto un po' di... pulizia."
"D'accordo!"
Yuri balzò attraverso il buco. Io rimasi ferma in quel punto, in attesa che il nemico raggiungesse il corridoio. Sette uomini corpulenti con giubbetti spaziali blu fecero irruzione nel corridoio voltando l'angolo, pistole a raggi alla mano. In men che non si dica li sottoposi a una doccia di fuoco. I primi tre furono avvolti immediatamente dalle fiamme e crollarono al suolo, contorcendosi in preda ad atroci convulsioni.
Beccatevi questo! Nessuno mi ha ancora fatto fessa!
Allucinati, gli altri quattro si ritirarono in direzione del corridoio da cui erano arrivati. Protendendo solo le braccia da dietro l'angolo, scandagliarono l'aria con i raggi delle loro pistole. La loro pessima mira e la mia pregevole tuta di metallite impedirono loro di ferirmi. Ma di questo passo, le cose per me si sarebbero messe male. Mi infilai all'interno del buco, aggrappandomi al punto in cui il materiale fuso della parete si era già raffreddato. Li stavo deliberatamente attirando in trappola.
Proprio come immaginavo, abboccarono. Continuavano a considerarci niente più che una coppia di ragazzine. Non appena furono a dieci passi di distanza, mi sporsi dall'apertura e li lasciai alle cure della mia pistola termica. Trasformati in falò viventi, i quattro signori cozzarono ripetutamente fra di loro e contro le pareti, finendo successivamente al tappeto. Quattro in un colpo solo!
Mi voltai di scatto e schizzai nell'apertura.
Non c'era un briciolo di forza di gravità, al suo interno. Sperare in una sorta di traboccamento della gravità artificiale era forse chiedere troppo. Lo stesso dicasi per la luce, ma le pareti sembravano risplendere anche all'interno, per quanto debolmente, e perciò non era così difficile riuscire a vedere. Grazie all'assenza di gravità, mi lanciai in lunghi balzi da una struttura portante all'altra.
"Kei, di qua!" chiamò Yuri.
La raggiunsi in pochissimo tempo, guidata dalla sua voce tramite l'apparato radio.
"Li hai conciati per le feste, eh?"
"Naturalmente!"
Oops! Ecco che tornavo a darmi delle arie.
Avevamo perso un po' di tempo, ma non ci furono più interferenze finché non raggiungemmo la nostra destinazione. Ero un po' delusa.
"Non ci stanno più dando la caccia..." commentò Yuri.
Evidentemente era nel mio stesso stato d'animo.
"Probabilmente perché siamo in una specie di labirinto..." azzardai. "Se cercassero di seguirci senza fare attenzione a dove vanno, si perderebbero per i meandri in quattro e quattr'otto."
"Credo anch'io."
Volteggiavamo con grazia attraverso le intricate strutture come un paio di ninfe fra i cespugli di uno stagno. Provate a immaginarci così, considerando inoltre i nostri sexy-completini nonché le tute di metallite trasparente, e potrete farvi un'idea di cosa stessi provando. Ero ormai convinta, anzi, sicura di quanto la mia bellezza fosse esplosiva. Proprio così! Il vero problema non consisteva nel fatto che le cose stavano andando fin troppo lisce, bensì ci sentivamo frustrate perché non c'era in giro nessuno che potesse ammirarci!
"Eccoci." dissi esaminando il display che portavo allacciato al mio polso. "E' qui."
Yuri fluttuò verso di me.
"E' dove dobbiamo andare noi?"
"Proprio così." risposi. "Questa dovrebbe essere la parete della sala del generatore elettrico, che si trova al livello superiore rispetto alla sala di controllo principale."
"Quindi, esattamente sotto di noi ci sarebbe..."
"La sala di controllo."
"E se qui dentro c'è il loro generatore, ci sono anche un sacco di cosine divertenti che potremmo combinare..."
"Puoi dirlo forte!" assentii compiaciuta.
"Allora, che ne dici di darci da fare e praticare un delizioso bucherello?"
Yuri puntò la sua pistola termica contro la parete.
"Dobbiamo sbrigarci. Non c'è tanto tempo."
Presi la mira anch'io.
Le due pistole vomitarono fiamme.
Il muro mandò un forte bagliore rosso, dopodiché prese a fondere.
Potevamo sentire la pressione dell'aria che fuoriusciva dalla sala. Aspettammo che si stabilizzasse a parametri un po' più bassi, poi balzammo all'interno attraverso l'apertura.
Dentro era buio pesto.
Per un attimo mi sembrò di sprofondare.
E nell'attimo successivo, un fulmine solcò la sala in lungo e in largo!
In un batter d'occhio, la sala fu illuminata da migliaia di scintille.
"Aaaah!"
Il mio corpo era avviluppato nel dolore. Era come se mi stessero facendo a pezzi. I pensieri mi si offuscarono, mentre braccia e gambe presero a irrigidirsi. Stavo agonizzando. Mi sentivo rivoltare come un guanto. Aprii gli occhi e cercai di capire cosa mi stava succedendo, ma non ne ebbi la forza.
"Yuri!"
Il grido sembrò raggiungere le mie labbra, ma dalla bocca non uscì un fiato. Le scintille si moltiplicavano. Attraverso le palpebre chiuse potevo intravedere un frenetico lampeggiare.
Una rete elettrica! Ci avevano teso una trappola.
E mentre questo pensiero mi si formava nella mente, le forze mi abbandonarono.
Persi completamente conoscenza.

-continua

LEGGENDO LEGGENDE

Può capitare che sfogliando un fumetto (o guardando un cartone animato) giapponese, ci si accorga che certi elementi dati per scontati dagli autori risultino tremendamente estranei ai lettori occidentali. Questo capita perché, come già detto, la nostra cultura differisce parecchio da quella nipponica, e di conseguenza anche atteggiamenti comunissimi in terra d'origine possono non essere compresi in Italia. Bene: come si suol dire, stiamo *lavorando per voi*. Avrete notato, per esempio, che nel secondo episodio di **Oh mia Dea!** (Kappa nr. 2) e in **Orange Road** (Starlight nr. 1) vi abbiamo spiegato come il gesto a pugno chiuso con il mignolo alzato significhi che chi lo compie sta parlando di ragazze. Oppure, che l'intraducibile termine *senpai* è comunemente usato per indicare, con il dovuto rispetto, una persona che ha più anni di esperienza, mentre il *kohai* è l'esatto opposto: il *kohai* in genere dovrebbe sempre dare ascolto al *senpai*, nonostante che il rapporto che li lega non sia esattamente come quello che c'è fra maestro e allievo - parlando in termini scolastici, sia l'uno che l'altro sono studenti - bensì una sorta di nobile *nonnismo* che prevede da parte del novellino rispetto per l'*anzianità*, e viceversa che il più esperto si comporti come una guida e un punto di riferimento per il più giovane. Vi abbiamo spiegato che le lettere *A, B* e *C* nel linguaggio giovanile significano rispettivamente *baciarsi*, *fare del petting*, e *avere un rapporto sessuale completo*. Esistono insomma tutta una serie di piccoli codici che per noi occidentali non significano assolutamente nulla, così come diverse onorificenze verbali ancora una volta intraducibili in italiano. Avrete sicuramente notato che Belldandy si rivolge al suo giovane e involontario evocatore chiamandolo "Keiichi-san". Keiichi, ovviamente, è il nome del ragazzo, mentre *san* è una postposizione onorifica comunissima in Giappone. Quando si parla con qualcuno (o di qualcuno) si aggiunge sempre questo termine dopo il nome in segno di rispetto anche fra persone di uguale condizione sociale; è più o meno come aggiungere *signor* o *signora* davanti a un nome italiano, con l'unica differenza che il *san* è valido per uomini, donne, giovani e anziani. In realtà, avremmo potuto tranquillamente eliminare quella particella dal vocabolario di Belldandy così come si fa in genere - dato che per un lettore italiano non ha comunque alcun senso - ma l'abbiamo mantenuta per sottolineare il particolare rispetto che la dea ha nei confronti di Keiichi, nonché per rendere meglio l'aura esotica che la avvolge. Questioni di adattamento, dunque. Qualunque adattatore che ha a che fare con testi in giapponese deve costantemente operare scelte, spesso difficili da fare accettare all'esigentissimo super-appassionato. Così come è impensabile (almeno per ora) lanciare in edicola un manga stampato in 50.000 copie senza adattarne le onomatopee (i *rumori*) o senza ribaltare a specchio la pagina (in Giappone i fumetti si leggono in senso opposto al nostro, da destra verso sinistra), si devono necessariamente eliminare dai dialoghi le infinite postposizioni. *San* è il più comune; *chan* si usa solitamente come un vezzeggiativo, e quindi nei confronti di una ragazzina, di un bimbo, oppure fra innamorati; *kun* è usato dopo nomi di ragazzi in età scolastica, fra compagni di scuola, e in pochi casi fra ragazze; *sama* è la postposizione che si deve usare quando ci si rivolge a qualcuno di veramente importante, a persone di cui si deve avere particolare rispetto, e quindi anche a nobili, regnanti e soprattutto alle divinità. Tutte queste piccolezze creerebbero una tale confusione che leggere un manga darebbe più grattacapi che divertimento. Lo stesso dicasi per le sopracitate onomatopee. Tralasciando che devono essere trasformate per ragioni tecniche - sia a causa del 'ribaltamento' della pagina, sia perché comunque sono pochissimi coloro che sanno leggere i caratteri sillabici giapponesi - è necessario addirittura operare su di esse una vera e propria traduzione. Secondo il linguaggio dei manga, i cani fanno *uan uan*, i gatti *nya nya* e le rane nello stagno *kero kero kerokko*, sicché noi li trasformiamo nei ben più noti *bau bau*, *miao* e *cra cra*. Il problema sorge più evidente quando ci troviamo di fronte a un *zà* (rumore di un'occhiata veloce) o a uno *shiiin* (rumore del silenzio!!), e questo significa interi pomeriggi di litigi in redazione per decidere se trasformarli, cancellarli o lasciarli come in originale. Correte a prendere il primo numero di **Kappa** e osservate la penultima vignetta di pagina 120. Keiichi chiede a Belldandy «Ci sarà qualche mezzo per rimediare?» e lei risponde «No.» seguito da un "zum-zum" che sottolinea la situazione come solo la colonna sonora di un cartone animato giapponese potrebbe fare. In origine, in realtà, il rumore era *kippari*, onomatopea che sta a identificare la... determinazione di una persona!!

Erano un paio di aneddoti che vorrebbero in realtà essere la premessa di ciò che questa rubrica tratterà a partire dai prossimi numeri di **Kappa**; chiarite alcune delle 'leggende metropolitane del Giappone dei manga', ci dedicheremo alle 'leggende *tradizionali* del Giappone *nei* manga', ovvero a tutti quei racconti popolari e ai relativi personaggi che spesso fanno capolino nei racconti a fumetti del Sol Levante, e che così come onomatopee, atteggiamenti, gesti e modi di dire non ricorrenti in occidente, creano problemi di comprensione a tutti i lettori. Alla prossima, dunque.

Andrea Baricordi

P.S. Ancora in molti ci chiedono come operiamo per l'adattamento grafico. In breve: le case editrici giapponesi ci inviano le pellicole trasparenti su cui sono 'fotografate' le tavole di fumetto originale. Con espedienti tecnici (che vanno dalla fotocomposizione alla lametta da barba, al cutter) eliminiamo i testi e le onomatopee; successivamente, lavoriamo sul lato opposto della tavola (portando così la lettura da sinistra verso destra) utilizzando inchiostro di china e *rapidograph* di varie misure. Il *letterista* riscrive in bella grafia le traduzioni all'interno dei balloon, mentre l'*adattatore* ricostruisce i rumori in caratteri romani direttamente sul disegno, facendo attenzione a non rovinare o a coprire eccessivamente il contenuto della vignetta.

MI CHIAMO YAKUMO FUJII, E HO SEDICI ANNI.

FU PER PURO CASO...

...CHE UNO SPIRITO MI SALVO' LA VITA...

...MA MIO MALGRADO...

...DIVENTAI IMMORTALE...

E' QUESTO IL MOTIVO PER CUI VENGO TRATTATO DAI MIEI AMICI COME UN MOSTRO...

E SONO PERSEGUITATO DA UNO STRANO TIPO...

NON NE POSSO PIU'!! PERCIO' HO DECISO...

...PARTIRO' PER UN BREVE VIAGGIO.

RITORNERO' SOLO QUANDO AVRO' RECUPERATO LA MIA UMANITA'...

CI RIUSCIRÒ...

!?

RITORNERÒ UN ESSERE UMANO!!

3x3 OCCHI

OTTAVO EPISODIO

✡ ✡ ✡ ✡

YAKUMO FUJII

- PARTE TERZA -

NON E' POSSIBILE... COS'E' SUCCESSO !?

WAH WAH

BEEP BEEP

EHI, TU!!

...SBRIGATI, CHIAMA UN' AUTO-AMBULANZA!!

E' CROLLATO UN PILASTRO DEL PONTE !!

TA... TATSU! GUARDA!!
VA... VADO!
HAI TROVATO YAKUMO?
NO, E' NATSUKO!!
!!

...
UHNN...
SCRATCH SCRATCH
UUH...
TU... NON SEI...
...IL TRI-CLOPE !!
NATSU-KO!!

TRI...
...TRI-COSA ?!?
CHE COS'È ?
SEI SEI TU IL TRI-CLOPE ?!
PLINK
UHNN...
SWISH
NO...
ARGH!!

CHI...NON E' UN...TRICLOPE...DEVE MORIRE...

GHRRGHL... GHRRGHL...

ASPETTA!

TUMP

MUORI!!

AHR! AHR!

Hiiii!!

NON MUOVERTI!!

NON TOCCARE I MIEI AMICI!!

LASCIA NATSUKO!!

SI PUÒ SAPERE CHE CAVOLO STA SUCCEDENDO!?

E!...

SHOHH

...È VERO...

...È PROPRIO... IMMORTALE...

!?

DOOM

BOOM

E' STATO LUI A DISTRUGGERE IL PONTE!?

CHE POTENZA!!

SONO IO IL SUO BERSAGLIO!? MA COSA VUOLE DA ME?

NGHR

HASH

NGH NGH NGH!

!?

NATSU-KO!!

GUAR UAHR UAHR!!

...SEMBRA... MOLTO APPETITOSA...

SMETTILA!!

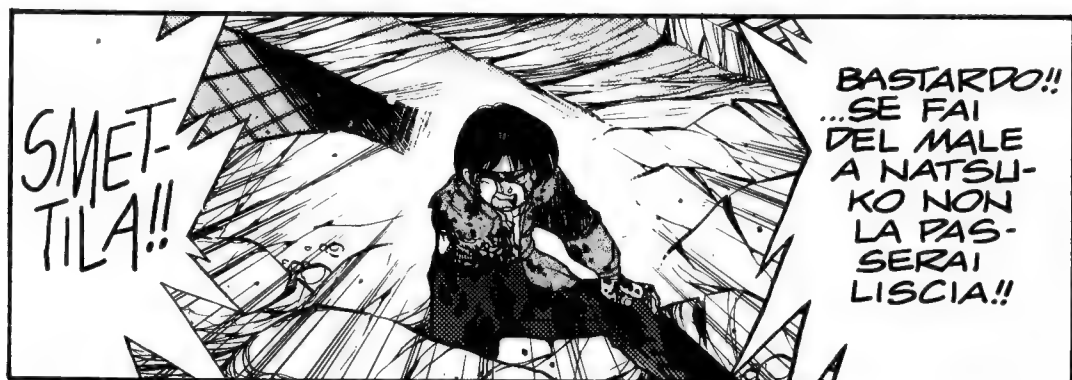
BASTARDO!! ...SE FAI DEL MALE A NATSUKO NON LA PASSERAI LISCIA!!

CLAP

COSA VORRESTI DIRE...

...CON... NON LA PASSERAI LISCIA?

TUMP

AGGHH!

...UNA NULLITA' ...COME TE...

UGH!

AH!

...NON HA IL DIRITTO DI ESSERE UN **WU**... UN IM-MORTALE...

COS...!?

NATSU-KO!!

AAAAHH!

SMET-TILA!! NATSU-KO NON C'ENTRA NIENTE!!

FARO' **TUTTO** QUELLO CHE VUOI, MA TI PREGO, **SMETTI-LA!!**

...

DOVE E'
...IL TRI-
CLOPE
?

?!?

NON PUOI FARE SEMPRE QUELLO CHE TI PARE, IDIOTA!

IL... TRI-CLOPE...

PAI!

TI HA INCARICATO QUALCHE SPIRITO...

...DI VENIRE A PRENDERMI...!?

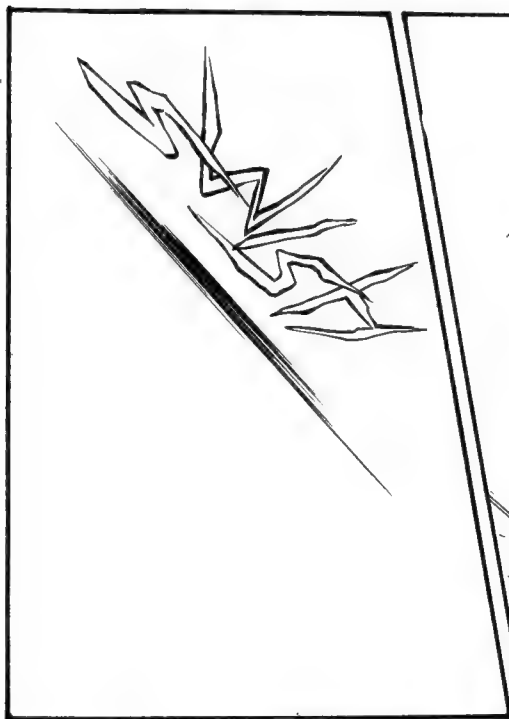
SEI UN IMBECILLE...

SLURP

AHR AHR AHR... SEMBRA MOLTO APPETITOSO...

NGH AHR ...FINALMENTE L'HO... TROVATO...

COME ?!?

TUM!

AHR AHR AHR PREPA-RATI !!

SONO QUI, POVE-RO IM-BECIL-LE !!

!?

EHI... DA DOVE DIAVOLO SBUCA QUELL'UC-CELLO CON LA TE-STA UMANA?

TAKUHI...

UHRGH

NGHRGHK...

SE CI TIENI ALLA VITA...

...VAT-TENE!!

URGH!!
POSSIAMO FARE A MENO DI TE, QUI!
ME LA... PAGHERAI...!
FUASH
FUSH

ZZZ ZZZ
NNN
COMUNQUE SIA, NON C'È BISOGNO DI PREOCCUPARSI. LA FERITA SUL SENO È MOLTO LEGGERA...
...NON HA NEMMENO LA FEBBRE, PER CUI DOVREBBE RIPRENDERE I SENSI DA UN MOMENTO ALL'ALTRO.
L'ALTRA RAGAZZA, INVECE... STA DORMENDO BEATAMENTE!
EHM...

SCRATCH
SCRATCH

...

...

TRR

TRR
TRR

AH...
EHM...
IN...
INSOMMA...
BADA
BLAH!!
AAHH!!!

EH EH EH!

E IO CHE MI SONO IMPEGNATA A STUDIARE IL **GIAPPONESE**!

E' UNA PUNIZIONE PER AVERMI LASCIATA SOLA...

SENTI... MA NON TI E' MAI PASSATO PER IL CERVELLO CHE NON E' NE' IL MOMENTO NE' TANTO MENO IL LUOGO ADATTO...?!

TU TUM TU TUM

...

YAKUMO!!

COSA TI E' SUCCESSO?! COS'E' QUELLA FERITA?!

TI SEI FATTO MALE? POVERO YAKUMO!

NON MORIRE! NON DEVI MORIRE!!

YAKU-MO! BOO-HOO!

SIGH SIGH

QUANTO SEI STUPIDA... SAI ANCHE TU CHE NON POSSO MORIRE!

LO SAI, NO?

PAI...

VUOI FARE UNA PROVA?

CHIEDO SCUSA A TUTTI PER AVERVI COINVOLTO...

LASCERO' SUBITO IL GIAPPONE.

SE RESTASSI NEI PARAGGI VI CREEREI SOLTANTO DEI PROBLEMI...

PERCIO'...

...CERCHERO' DI TORNARE UN ESSERE UMANO!

EHI!

CLAP

MA IO CO-
NOSCO
QUESTI RA-
GAZZI!!

SONO
QUELLI
DELLA
FOTO!!
*

SONO I
TUOI COMPA-
GNI,
VERO
YAKUMO?

SÌ, È
VERO...LUI
È IL
NOSTRO
MIGLIORE
AMICO!

* VEDI KAPPA NR.5 - KB.

...PERDO-NACI...

...NOI... NON SAPPIAMO COME SCUSARCI...

FUSH

...ERAVAMO SPAVENTATI... INSOMMA...

...TI VOLEVAMO CHIEDERE SCUSA...

PICK PICK

MA LA PAURA NON CI FACEVA RAGIONARE...

TI ASPET-
TEREMO...
...TORNA
PRESTO...
POTETE
CONTARCI!!

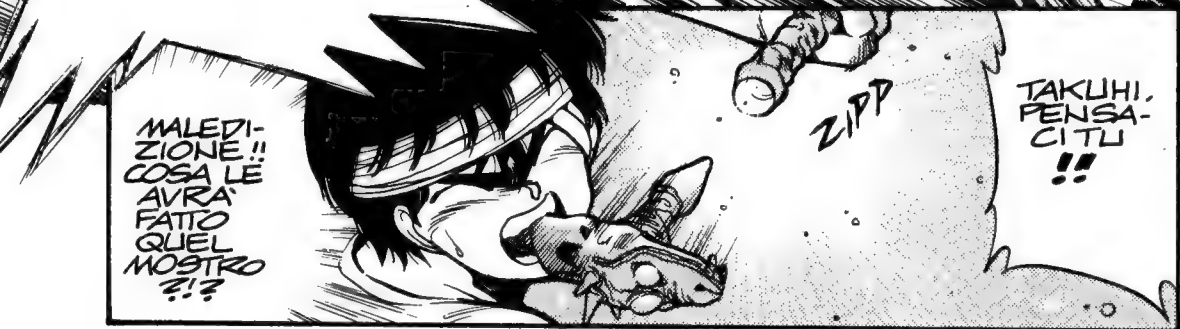
AAAHH!
CHE SUCCE-DE!?
COSA DIAVO-LO...!?
!?

DU DUM
DU DUM
TUMP
PAI!!
NATSU-
KO!!

YAKUMO! CHE DIAVOLO È SUCCESSO A NATSUKO?!

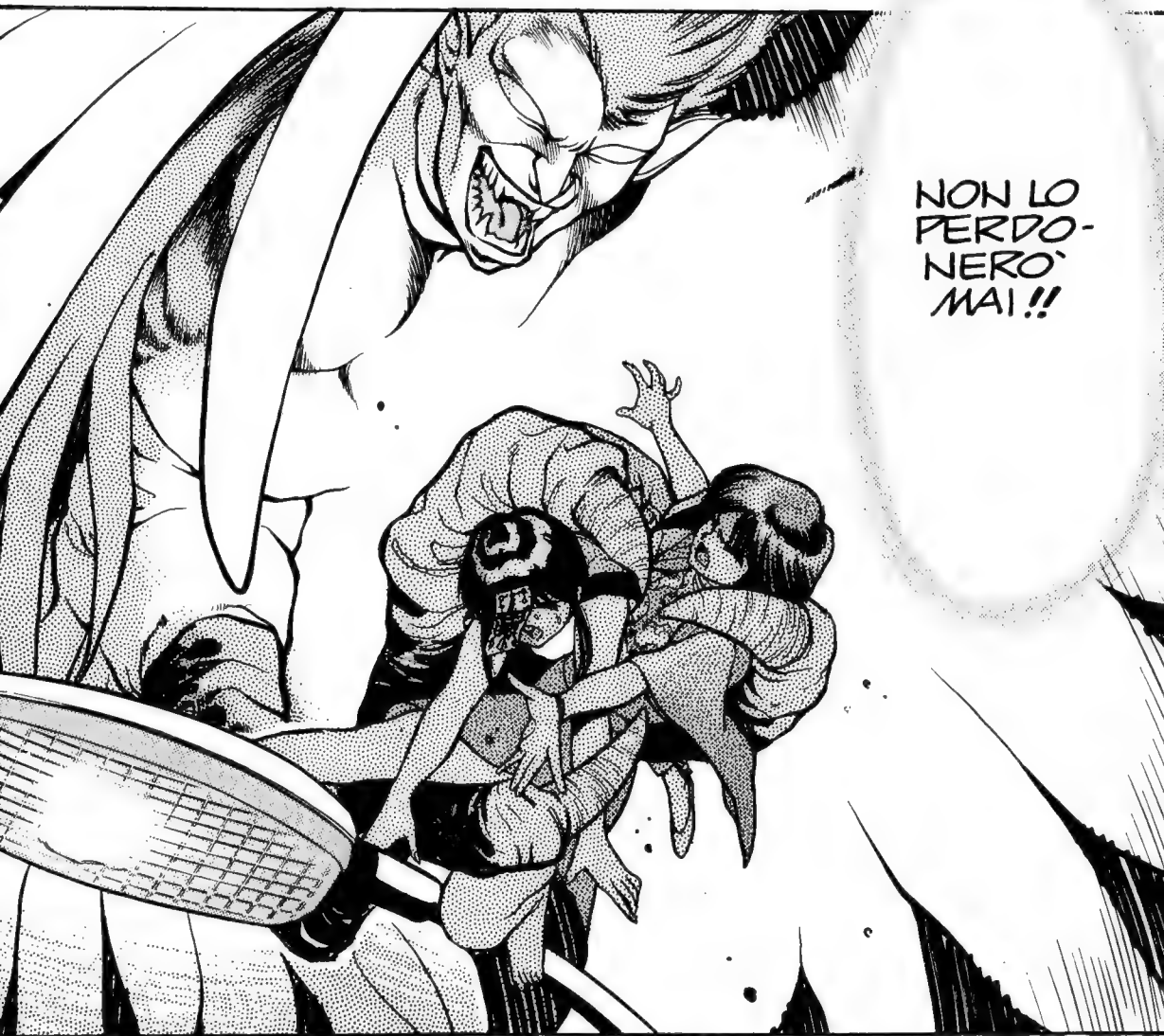
NON LO SO, MA DOBBIAMO FERMARLA PRIMA POSSIBILE!!

HO UN BRUTTISSIMO PRESENTIMENTO!!

TAKUHI, PENSACI TU!!

ZIPP

MALEDIZIONE!! COSA LE AVRÀ FATTO QUEL MOSTRO?!?

HASH

COME HA PO-TUTO FARE QUE-STO A NATSU-KO...?!
!?
NON LO PERDO-NERÒ MAI!!

3x3 OCCHI

NONO EPISODIO

YAKUMO FUJII

- PARTE QUARTA -

SHINJUKU NS BUILDING

...L'HANNO... CATTURATA...

PLUNK

...PRESTO... VOGLIO ...LA TRICLOPE NELLE MIE MANI!

...VOGLIO DISSETARMI AL PIÙ PRESTO CON IL SUO SANGUE!

QUEL MALEDETTO WU ...GLIELA FARÒ PAGARE!
EHI, TU! SENTI!!
SCENDI IMMEDIATAMENTE DA LÌ!!
È PERICOLOSO SALIRE SU QUEL...
TUMP
!?

U...
UUH...
THUD
...
PUSH
AHR AHR AHR!
PORTAMI LA... TRICLOPE...
COME DESIDERI...
DU DUM DU DUM

宿中央公園北
Shinjukuchuokoen N

GRAZIE...
...CI HAI SALVATO LA VITA!

GRAZIE A TE, ANCHE PAI È SANA E SALVA!

VEDI? ANCH'IO STO DALLA PARTE DI PAI!

DA' UN'OCCHIATA QUA!

PERCIÒ, TI PREGO, FAI IL **BUONO** E TORNA NEL TUO **BASTONE!**

SHH

UFF...

SSHHH

...

POM

TATSU, COME STA NATSUKO?

NON SO COSA DIRTI...

AL DIAVOLO! POSSIBILE CHE SIA STATA COLPA DI QUEL MOSTRO ...?

NON SARÀ MICA UN VAMPIRO?... CHE L'ABBIA FATTA DIVENTARE UNA DI LORO!?

...

NATSUKO... NON HA PIÙ SPERANZA DI SALVARSI...!?

ERA COSÌ CARINA... POSSIBILE CHE NON POSSA SALVARSI...!?

NATSUKO!

NATSUKO!

NATSUKO!

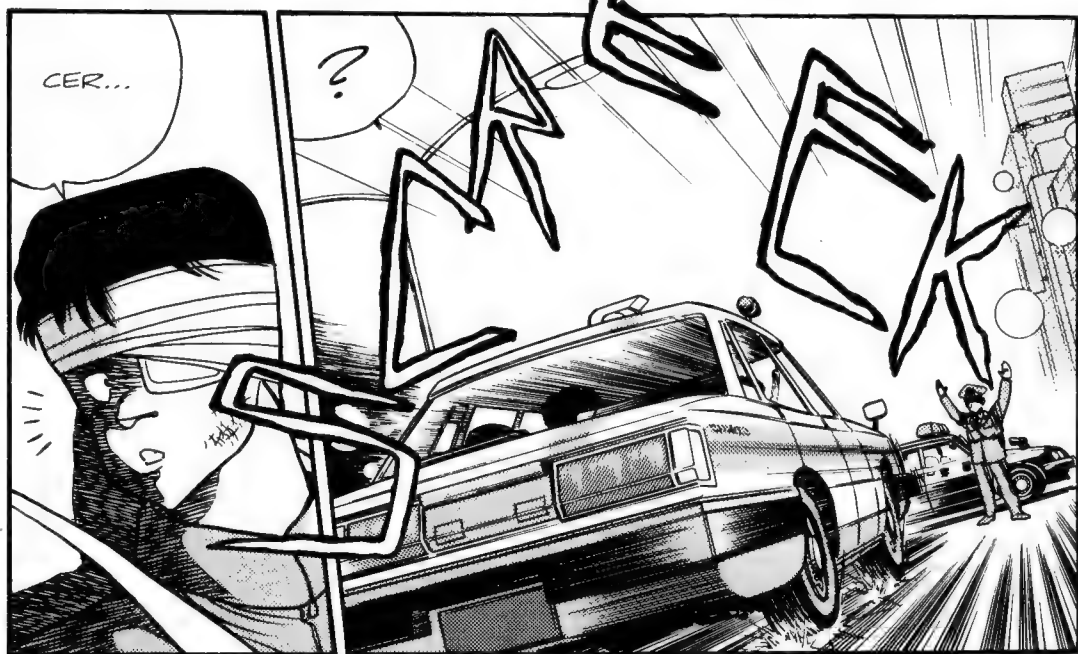
NATSUKO!

NATSUKO!

MALEDIZIONE ...AVEVO APPENA DECISO DI PARTIRE...

...È TUTTA COLPA MIA!

QUESTA NON GLIELA PERDONERÒ MAI, DANNAZIONE!!

NON TI PREOCCUPARE, TATSU!
SE ESISTE UN METODO PER FARMI TORNARE UN ESSERE UMANO...
...NE ESISTERA' SICURAMENTE UNO ANCHE PER NATSUKO!!
AMMAZZERO' QUELL'ESSERE E LA FARO' TORNARE COME PRIMA!!
YAKUMO...
PER PRIMA COSA BISOGNA LIBERARE PAI DALL'AMULETO... POTRESTI FARLO TU? IO NON NE SONO IN GRADO... *
CER...
?
SMACK

* ANCHE YAKUMO E' UNO SPIRITO, E L'AMULETO LO DANNEGGIEREBBE. KB_

E' SUCCESSO QUALCOSA?
NO...
...NULLA DI IMPORTANTE...
BANG
AAGH!
AHR AHR AHR

TATSU, SCAPPÁ!!

MER-DA!!

NO...

...NON POSSO

...NON POSSO!

NO...

CHE DISASTRO! ORMAI NON POSSO PIU' AIUTARE NATSUKO E MI UCCIDERANNO PRIMA DI POTER AFFRONTARE IL LORO CAPO!!

WAAHH

DEVO TOGLIERMI DA QUESTA SITUAZIONE !!

!?

PAI!

YA... YAKUMO...

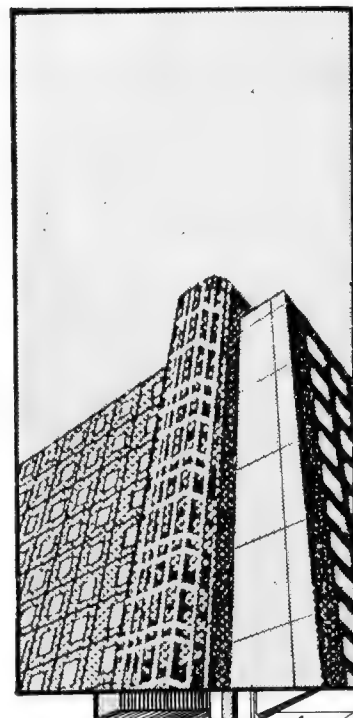
PAAI!!

AHR AHR AHR! SEI... FI-NITO...
!!
BASTARDO! COSA VUOI DA PAI?
LA... PREN-DERÒ... E LA DIVO-RERÒ...
MA... COME...
COSÌ MI IMPOSSES-SERÒ... DEL SEGRETO DELL'ETER-NA GIOVINEZ-ZA... E DELL'IM-MORTALITÀ...

AHR AHR! E FACILE... TI SPIEGO... QUESTA RAGAZZA...

...SEMBRA CHE... ABBIA UN DEBOLE PER TE...

E... LA ECCITA IMMAGINARE DI... ESSERE VIOLENTATA... DA TE...

AHR AHR! CHE... RIDERE...

!!

CHE NE DICI...? PERCHE' NON LA VIOLENTI... E' QUELLO CHE DESIDERA LEI, NO...?

NATSUKO!!

...SMETTILA!!

MALEDETTO VIGLIACCO !!

HAI AVUTO BISOGNO DI TUTTA QUESTA GENTE PER CATTURARE UNA RAGAZZA INDIFESA!! NON SEI CAPACE DI COMBATTERE DA UOMO A UOMO?!?

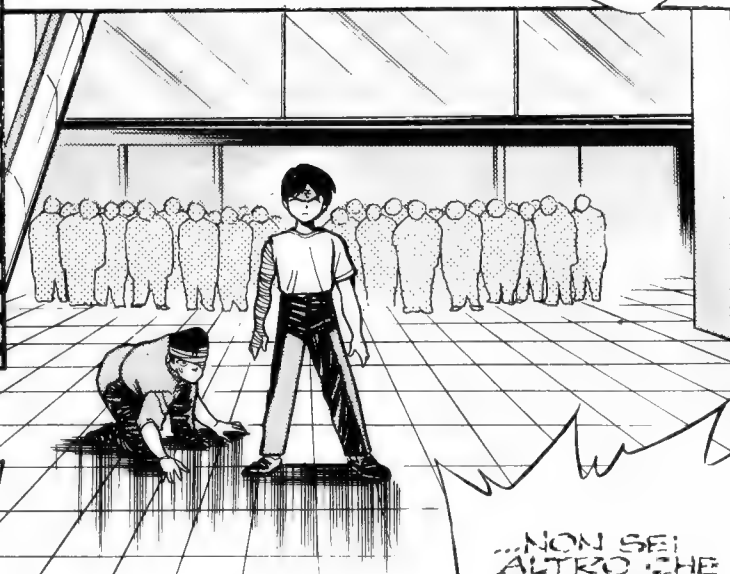
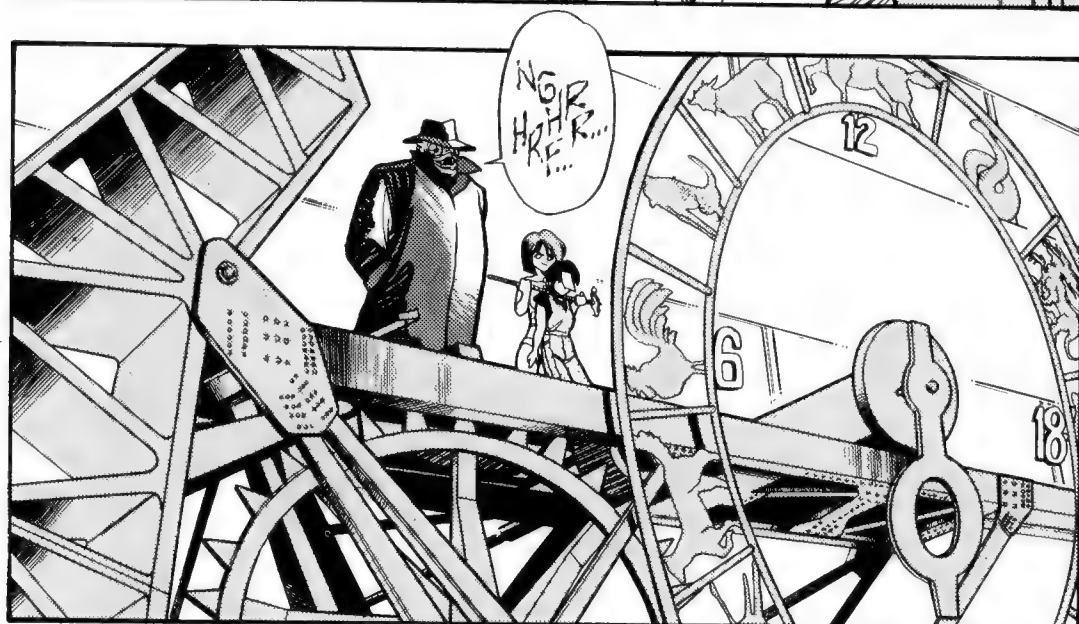
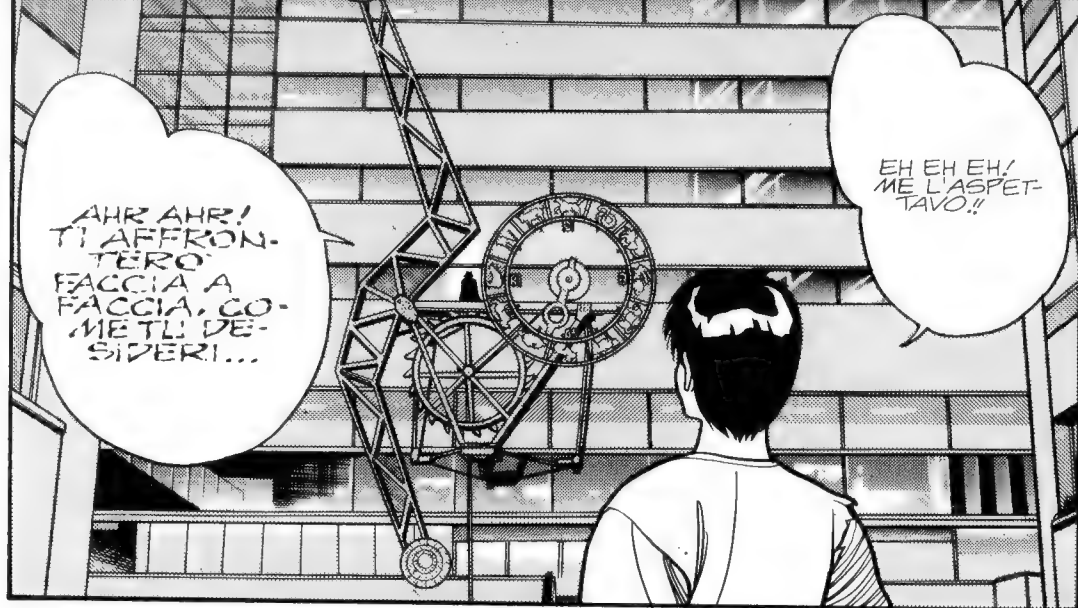
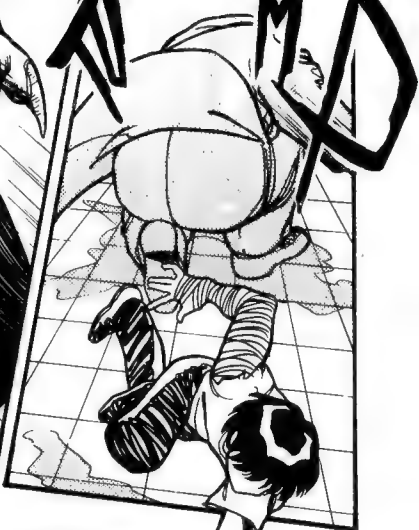
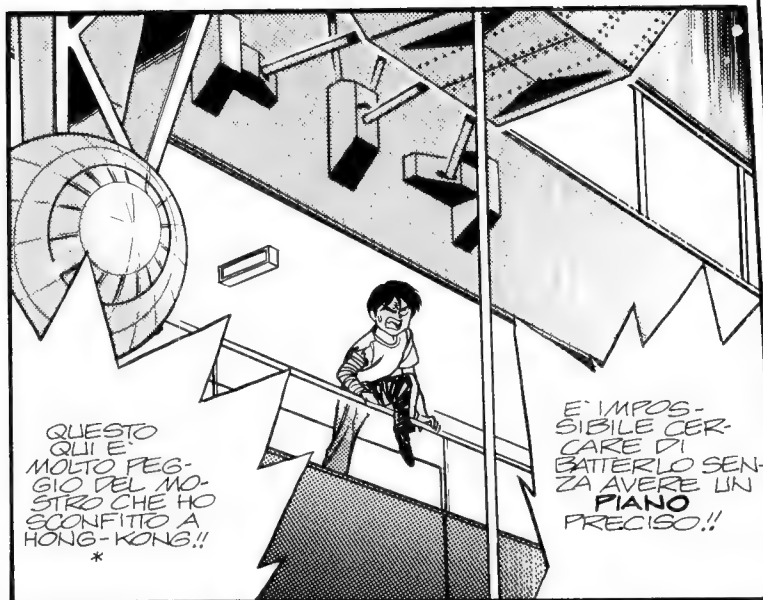
TI FACCIO COSI' PAURA, IO?!?

...VIGLIACCO?

...PAURA?

E COSÌ IO AVREI PAURA DI TE...?

...IO... SAREI UN... VIGLIACCO...?

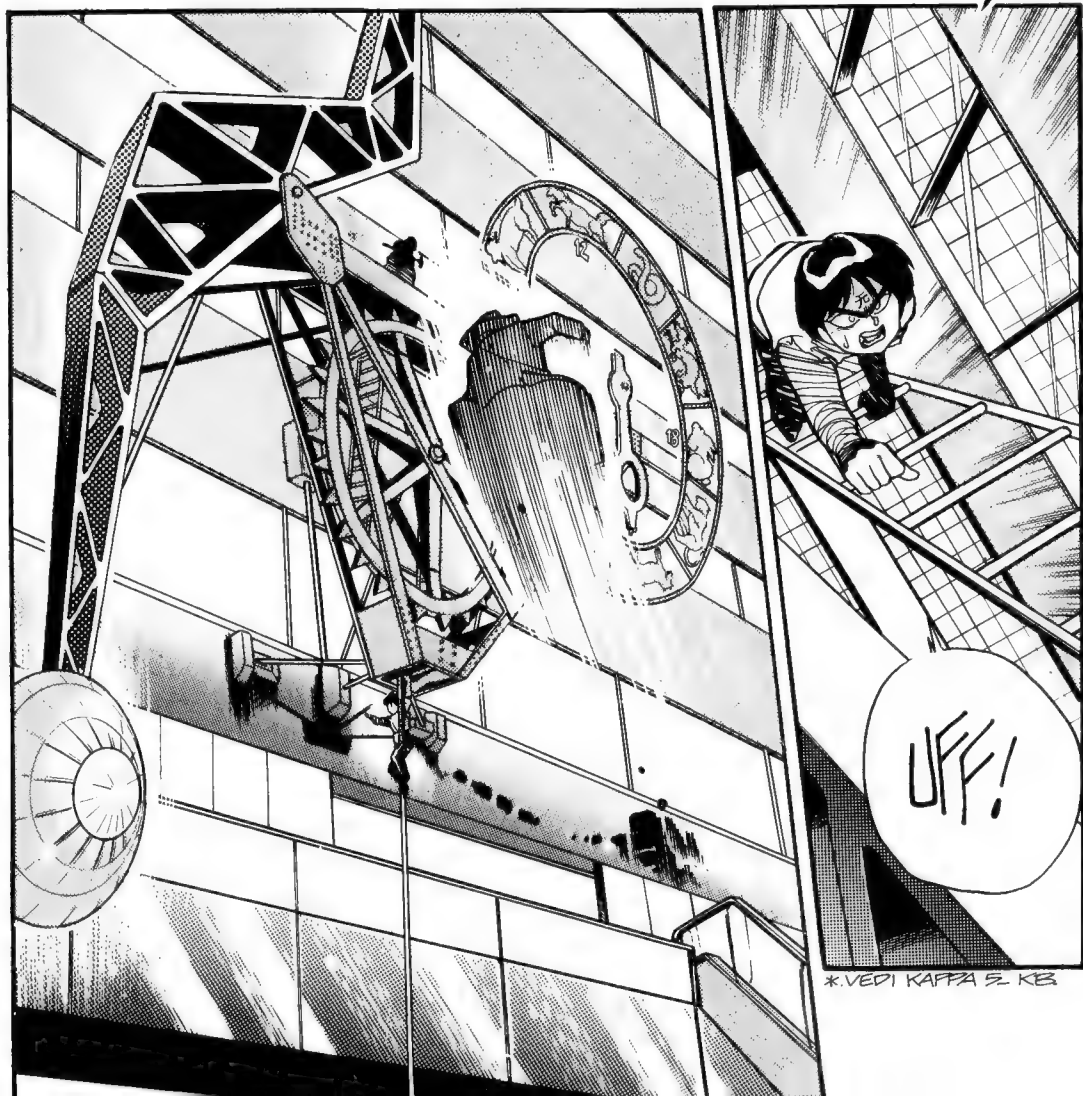
JUKU NS BUILDING

...NON SEI ALTRO CHE UN MOCCIOSO QUALUNQUE, ANCHE SE IMMORTALE...

NON FARMI RIDERE!!

AHR AHR! TI AFFRONTERÒ FACCIA A FACCIA, COME TU DESIDERI...

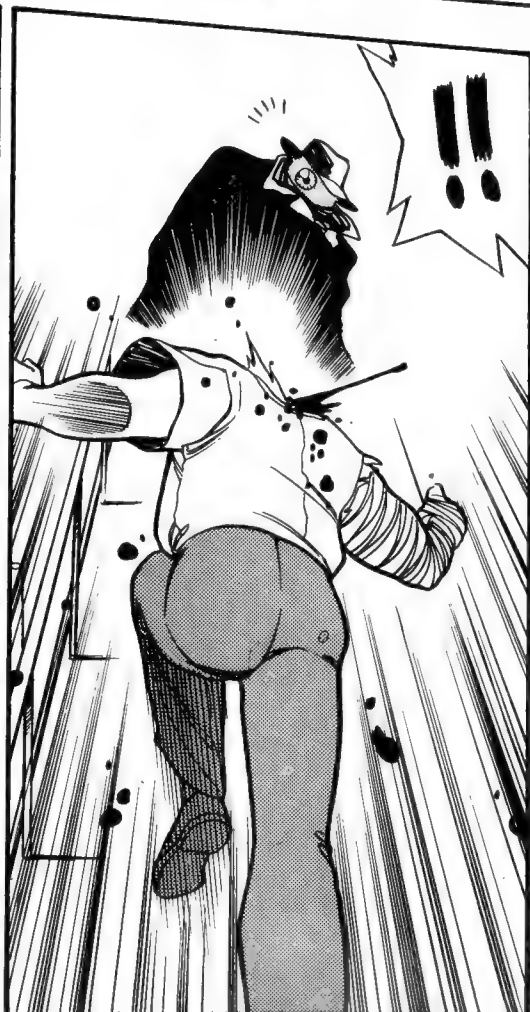
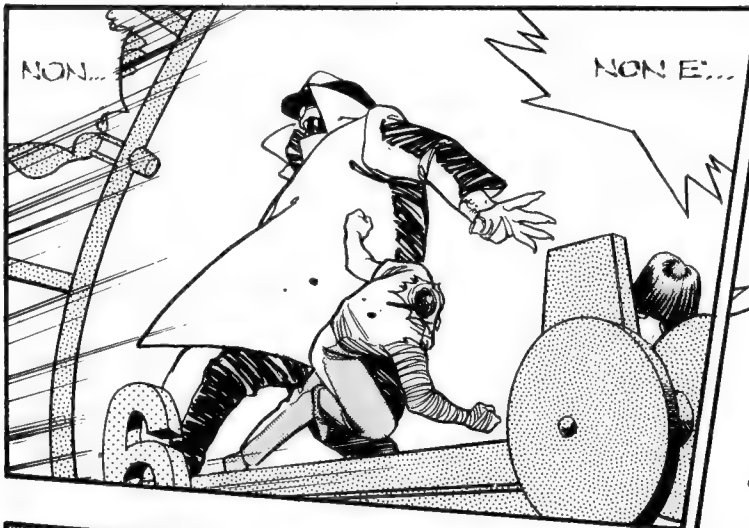
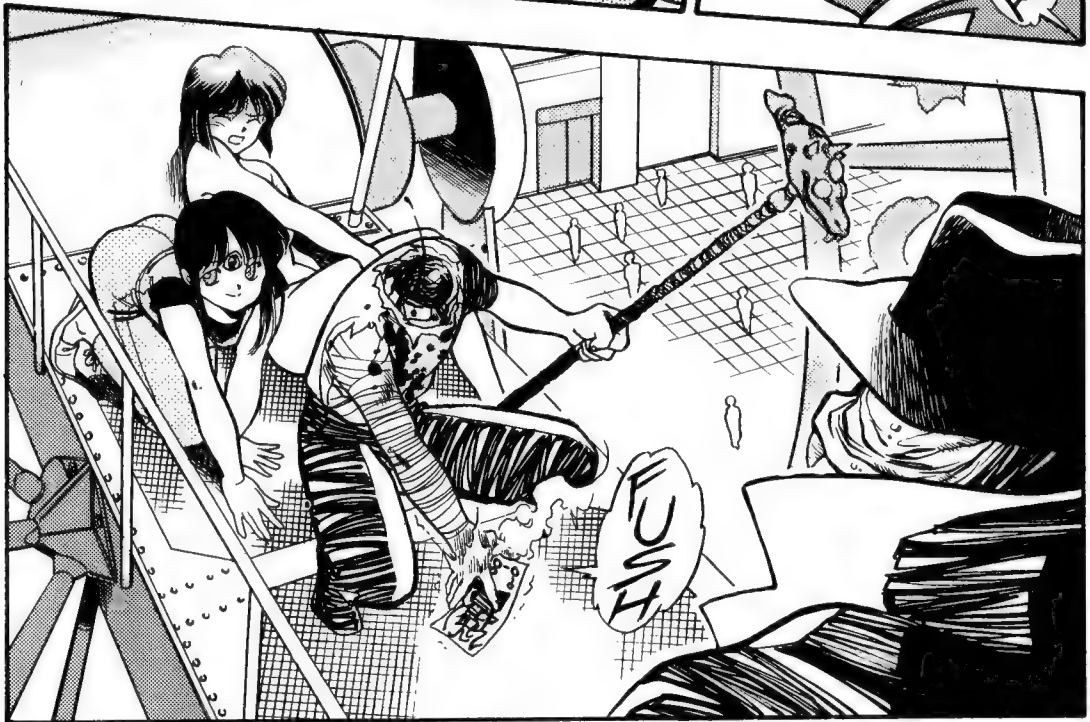
EH EH EH! ME L'ASPETTAVO!!

SEI PRONTO!?

CERTO! FATTI SOTTO!!

...YAKU-
MO...!

*. VEDI KAPPA 5. KB

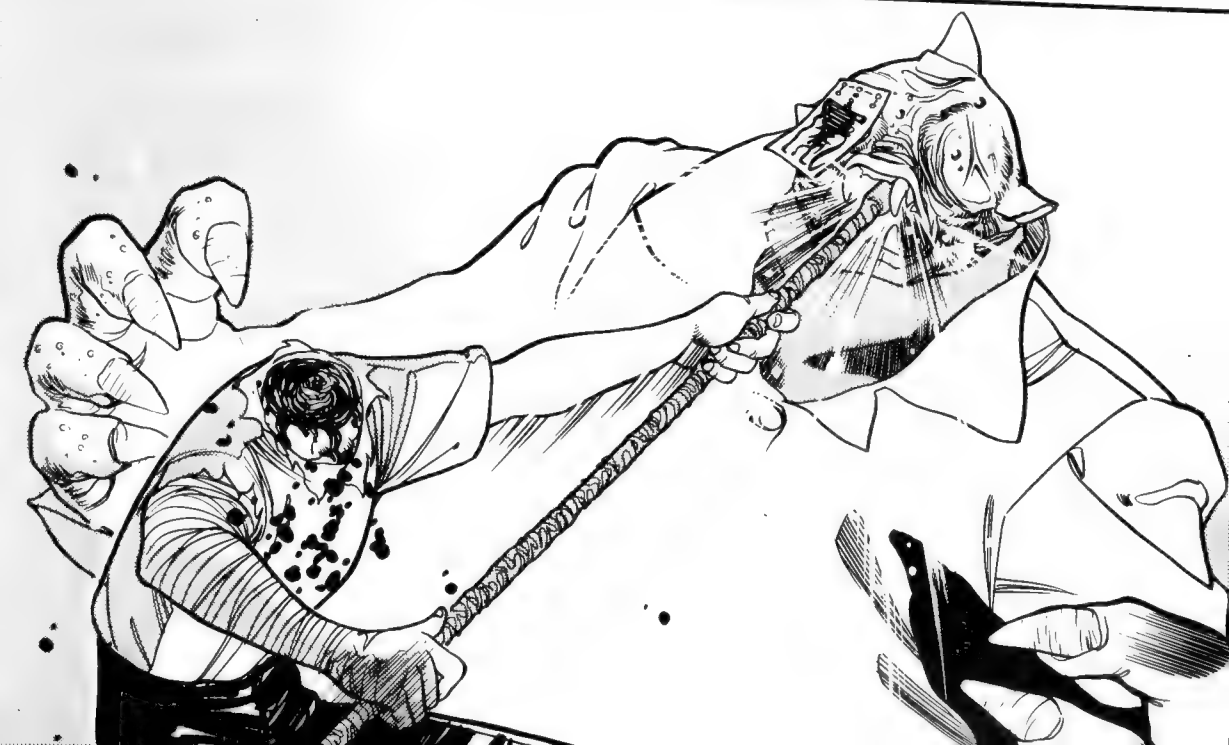
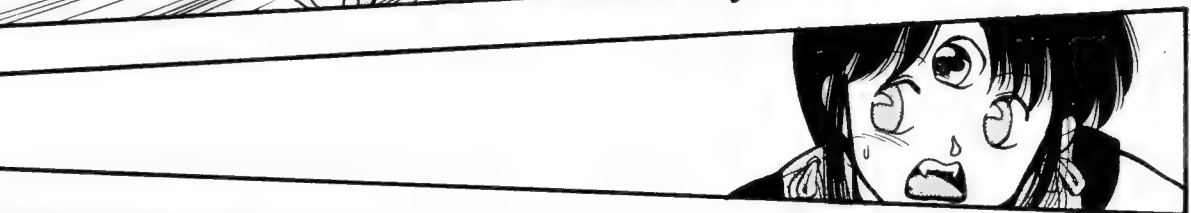
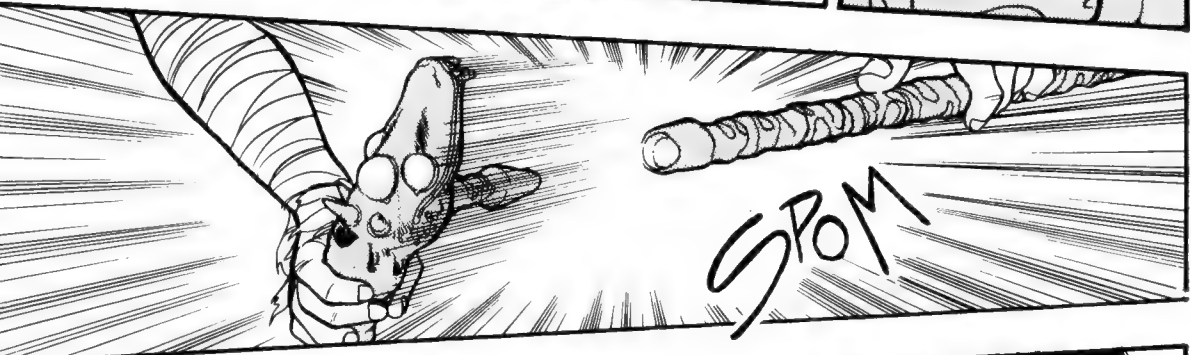
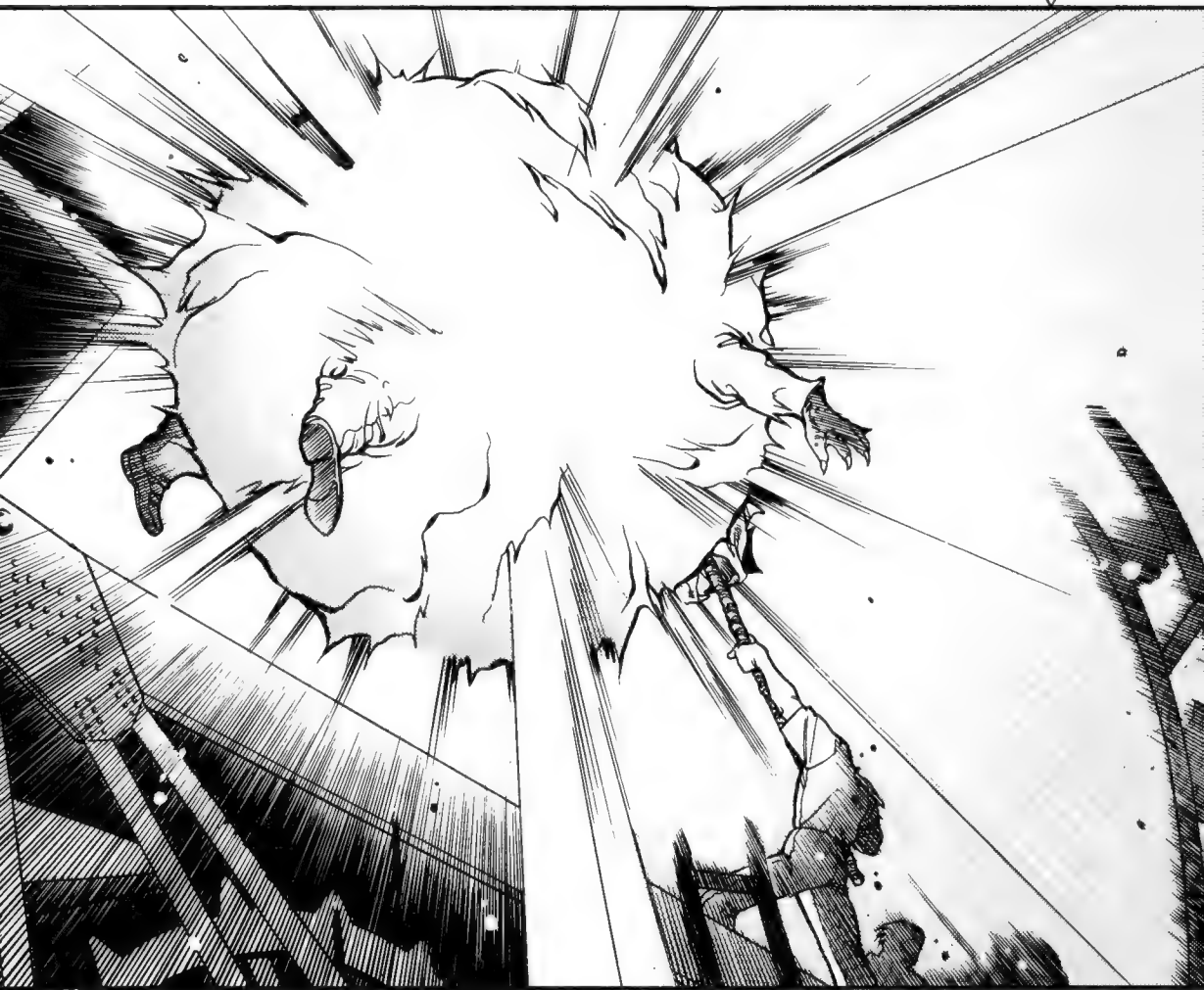
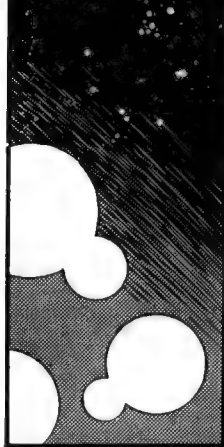
...VORRESTI CHE... LA TRICLOPE TI AIUTASSE... NON È COSÌ?
MALEDETTO!!
AHR AHR!! CONSERVERÒ LA TUA TESTA IMPAGLIATA COME UN TROFEO...
KLAK
...UN MOMENTO!! HO UN'ULTIMA COSA DA CHIEDERTI!!
DIMMI COME POTER FAR TORNARE NORMALE SIA NATSUKO CHE GLI ALTRI!!

PLICK
PLICK
!!
AHR AHR... NON SEI... UN TIPO RESI-STENTE...
AHR AHR... LO FARAN-NO SOL-TANTO... QUANDO IO MORI-RO...

NON...
NON E'...
...POSSI-
BILE !!
PLUK
FUSH
POVERO IMBE-CILLE !
HAI ANTI-CIPATO L'ORA DELLA TUA MORTE !!

BASH
!!
SPOM

...TAKUHI...

FINE DELL'EPISODIO.

PUNTO, A
KAPPA
Via di Vallingegno 2/a
06080 Bosco, (PG)

K7-A
Carissimi amici di **Kappa**, vi scrivo per la seconda volta per fare i miei complimenti alla rivista più aggiornata e azzeccata per quanto riguarda il panorama 'jap'. Però ho anche una critica! I disegni del romanzo **Dirty Pair**, a mio avviso, fanno pietà! Mi rovinano il gusto della lettura, però fate voi, mi fido del vostro gusto. Mi potreste dare notizie su Waki Yamato e sul suo manga *Killa*? L'ho acquistato presso AD e vorrei capirci qualcosa. E poi basta parlare di robot e fantascienza! Riyoko Ikeda l'avete scordata? Quei capolavori di *Versailles no bara* e *Orpheus no mado?* Barbara Rossi, almeno tu che sei una dolce fanciulla come me, fai qualcosa! Yumiko Igarashi esiste sempre nelle vostre idee? Sarà possibile rileggere *Versailles no bara* su una rivista? Sapete, anni fa lo acquistavo insieme a "Candy Candy" però poi l'ho gettato via! Vorrei poi sapere se *Luna*, la zingarella che leggevo sempre su "Candy Candy" era anche lei un manga dell'Igarashi e se si potrà rileggerlo oppure acquistarlo in lingua originale... a proposito, qual'è il titolo vero? Grazie per **Kimagure Orange Road** e per il prossimo **Storie di Kappa**, e grazie anche per le magnifiche cose che ci proporrete in futuro. Ciao. **Alessandra Tixti**, Genova

Cara Alessandra, non ti preoccupare: sto lottando da mesi e mesi con Andrea, Massimiliano e l'altro Andrea per far accettare un programma editoriale di fumetti per ragazze, e non è detto che prima o poi io non la spunti! Per quanto riguarda Waki Yamato, che tra l'altro è una delle mie autrici di manga preferite, ho intenzione di dedicarle un articolo, anche perché parlare di un'autrice così importante in poche righe non le renderebbe certo giustizia. Killa *è una storia composta da cinque volumetti, pubblicati in Giappone dalla Kodansha, e ambientata nel mondo del teatro, dove la finzione di scena spesso prende il sopravvento sulla vita reale. Il protagonista è un ragazzo che tenta di sfondare in questo difficile e torbido ambiente. Per quanto riguarda l'altrettanto brava Ikeda, è stata annunciata la pubblicazione di* Versailles no bara *da parte di Granata Press.* Luna, *invece, il cui titolo originale è* Faustina *non è opera di Yumiko Igarashi, bensì della bravissima Chieko Hara, autrice fra gli altri anche di* Alice *(il titolo originale era* Kaze no Sonata*) pubblicato anch'esso sulla rivista «Candy Candy». Purtroppo, al momento, l'unico modo per poter risfogliare queste storie è quello di acquistarle in lingua originale. Spero di averti risposto in maniera esauriente e, comunque, per maggiori chiarimenti, ti rimando a un prossimo articolo sulle soap opera che scriveremo a più mani. Ciao,* **Barbara**

K7-B
Mi presento: sono un lettore. Ho iniziato con "Zero" perché c'era *Ken*, ho continuato con *Baoh*, che mi ha completamente soddisfatto, ma conclusosi ho abbandonato la rivista. Ho comprato "Mangazine" per *Lamù* e *Kamui* e devo dire che è sempre il massimo. Ho preso *Grey* e *Crying Freeman*: il primo mi ha letteralmente rapito, ma nei numeri conclusivi mi ha deluso a tal punto che l'ho venduto; il secondo mi ha affascinato, ma mi sento però tradito perché si è mosso in una direzione che non avevo previsto - mi sembra troppo facile fare un fumetto così. Scrocco amabilmente *Mazinga Z*, *Horobi* e *Devilman*. Del primo dico solo che lo leggo ma non lo comprerei, il secondo penso sia orrendo, sul terzo esprimo un giudizio positivo: un bel fumetto di pura azione, passivo ma coinvolgente. Non ho sbagliato casa editrice, mi serve semplicemente a puntualizzare i miei gusti e arrivare al punto. Già, ma qual è il punto? Il punto è **Kappa**. E' una delle riviste meglio curate e fatte che abbia mai letto, ma questo è abbastanza? Il mio problema è uno solo: non mi piacciono i fumetti che pubblica, non mi coinvolgono minimamente, uccidono la rivista. Il massimo per me è prendere in mano una rivista, spulciarla completamente divorando posta e articoli, e poi attaccare con i fumetti. Tutto questo con **Kappa** non mi è possibile perché mi manca il secondo aspetto. Del primo numero ho letto tutto meno mezzo **Ghost**, del secondo ho letto **Oh mia dea!** e la parte di **Ghost** a colori. Risultato? **Kappa** è bellissima come rivista, ma non mi piace. Ribadisco il concetto: è fatta in maniera sublime, ma da parte mia non c'è partecipazione emotiva. Morale: pur comprando tante cose fatte con i piedi non so proprio cosa fare di **Kappa**. Non è che per caso rilleghereste i redazionali in volume? Che fare, aspettare le raccolte o l'introduzione di un'altra serie che mi lasci a bocca aperta? Attendo una risposta (se ce ne può essere una). **Roberto Saroglia**, Torino

Quando leggo la posta che riceviamo mensilmente, di solito non conservo direttamente le lettere a cui vorrei dare una risposta, ma nel tuo caso, caro Roberto, non ho resistito alla tentazione di risponderti subito. In realtà la mia non è una vera e propria risposta, anche perché - come tu stesso osservi - difficilmente ce ne potrebbe essere una. Tu fai parte di quella cerchia di lettori che di una rivista cerca di cogliere ogni aspetto e vuole giustamente andare oltre la veloce lettura dei fumetti. Non raccoglieremo gli articoli in volume (ma stiamo iniziando a scrivere un nuovo libro dedicato al linguaggio del fumetto giapponese, che speriamo possa ottenere lo stesso successo del nostro Anime, guida al cinema d'animazione giapponese*) e non sono per ora previste raccolte di* **Kappa Magazine**. *Potrei dirti che nel prossimo numero esordirà* **Gun Smith Cats** *e che a partire da marzo sarai anche tu rapito da* **Compiler**, *ma non vorrei essere preso per un venditore di enciclopedie che bussa porta a porta per piazzare forzatamente il suo prodotto.* **Kappa**, *per noi, è quanto di più bello e importante ci sia mai capitato di realizzare e speriamo di riuscire a*

regalare a tutti voi almeno una briciola del nostro entusiasmo, anche per quanto riguarda i fumetti. Aspetta ancora qualche mese prima di decidere cosa fare di ***Kappa****, e magari nel frattempo riscrivici (vorremmo sapere anche cosa pensi del romanzo e delle altre nostre testate), perché una rivista cresce di numero in numero, anche grazie ai suoi lettori. Se ho capito almeno in parte i tuoi gusti, ti innamorerai presto di un nuovo fumetto che uscirà in edicola sotto il segno Star Comics:* ***Video Girl Ai****. Te lo dedico di cuore.* **Massimiliano**

K7-C

Finalmente! GRAZIE per avere portato nel nostro paese **The Ghost in the Shell** (l'intero titolo come suonerebbe in italiano?). E dopo questo, le richieste:
1) Perché non avete tradotto il titolo inglese (magnifico)?
2) Scrivete qualcosa tipo "note alle note", dato che Shirow non brilla in chiarezza; è un fumetto difficilissimo da seguire, soprattutto per chi non conosce i computer. Esempio: **Kappa Magazine** nr. 2, pagina 83... Perché non dovrebbe funzionare sui maschi?!?
3) Da quanto ho capito, i cyborg dovrebbero essere incapaci di riprodursi (ma uno è sposato!) e di invecchiare, essere sempre in pericolo di attacco da parte di *hacker*, e impossibilitati a vivere un normale rapporto sessuale... Sì o no?!? A proposito, le scene di sesso sul nr. 2 sono OK, fatte con gusto: non sopporterei vedere mutilate le vignette. E sempre su questo episodio:
4) Perché a pag. 84 il braccio di Motoko si scompone?
5) E come fa a controllare il corpo degli altri tanto da fargli compiere un'autoaggressione (a pag. 85, e non solo...)?
6) Aramaki è un cyborg? E, più in generale, dobbiamo considerare tale ogni componente della squadra? Sono curiosissima!! Bye bye e un bacio, **Melissa Zanella**

Finalmente qualcuno che ci scrive per qualche delucidazione precisa su ***Squadra Speciale Ghost****! In genere ci arrivano lettere che dicono «E' bellissimo, ma non ci capisco niente!». Il problema è che non possiamo* spiegarvi *interi episodi, ma se ponete domande ben precise, cercheremo di fornirvi precise risposte. Ordunque, il titolo in italiano suonerebbe più o meno come "divisione di polizia meccanizzata d'assalto per azioni di repressione anticrimine" e il sottotitolo in inglese significa "lo spirito nel guscio", dove per* spirito *s'intende l'anima artificiale di un cyborg (software) e per* guscio *quella meccanica (hardware). Capirai che, per questo motivo e per il fatto che in originale s'intitola* Kookaku kidootai *abbiamo preferito adattarlo come* ***Squadra Speciale Ghost*** *(ghost = anima artificiale del cyborg).*
2) In quel momento Bato si collega al ghost *di Motoko e pertanto riceve stimoli a organi che lui* non *possiede, in quanto appartenente al sesso opposto... Logico, no?*
3) Un cyborg può anche essere in grado di riprodursi, sempre che i suoi organi genitali siano umani e non meccanici: ricorda che un cyborg è un essere parte macchina e parte umano, e quindi dipende da quali sono le sue componenti 'ricostruite' e quali quelle 'organiche'. Si potrebbe anche ipotizzare che un cyborg con organi genitali artificiali si possa riprodurre in maniera del tutto simile a quella umana mediante il processo della fecondazione artificiale, anche se sarebbe una cosa alquanto costosa e poco pratica. Riguardo all'invecchiamento, un cyborg può morire per un incidente che lo distrugga completamente, oppure quando le sue ultime componenti umane (come il cervello) si logorino definitivamente. Certo, in questo caso si potrebbe provvedere a un trasferimento della memoria in un cervello artificiale, ma dando un occhiata all'episodio 06 ROBOT RONDO, ho come l'impressione che sia illegale... Gli hacker possono collegarsi ai cyborg solo trovandone i codici d'accesso: è proprio per questo che Motoko e i suoi preferiscono comunicare fra di loro 'via cavo' quando alcune informazioni sono top-secret, in modo che nessuno possa immettersi e ascoltare... Infine, un cyborg quasi completo come Motoko non potrebbe provare piaceri sessuali in maniera normale, in quanto il suo corpo è realizzato con componenti sintetiche. Esempio: un braccio meccanico lo puoi utilizzare come vuoi, ma non avrai mai la sensazione del tatto o della pressione. Dato che il piacere sessuale è determinato comunque da una serie di reazioni chimiche e impulsi elettrici che arrivano al cervello, un cyborg può provocare tali condizioni utilizzando programmi e droghe combinate sì da simularlo. Anche un essere umano potrebbe farlo, ma che divertimento ci sarebbe, poi?
4) E' un effetto della improvvisa interruzione dell'atto dovuta alla chiamata di Bato.
5) Motoko è collegata agli altri membri della squadra, per cui può agire tranquillamente come un hacker e costringerli a movimenti involontari. Con la chiave d'accesso, è possibile farlo anche a cyborg non collegati: è per questo che il ghost *di Motoko ha chiavi complicatissime.*
6) Il 'vecchio macaco' possiede sicuramente almeno qualche componente cibernetica. Forse, il senso dell'umorismo. Tutti i membri della squadra sono cyborg, all'infuori di Togusa, il 'pivello', che come hai notato ha anche una famiglia. Spero di essere stato abbastanza chiaro ed esatto (questa non è esattamente la mia materia, nonostante mi stia appassionando...), tuttavia, vorrei lanciare un messaggio ai lettori: non vi spaventate per la complicatezza di ***SSG****, perché in fondo, eliminate tutte le elucubrazioni dell'autore, non è nient'altro che un normalissimo serial poliziesco e di spionaggio. Datemi retta: se le note vi creano confusione, sorvolate tranquillamente, e vedrete che tutto vi sembrerà, paradossalmente, molto più chiaro. Un salutone.* **Andrea Baricordi**

RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE

ANIME

KENICHI SONODA

YUZO TAKADA

7

STOP MOTION

Dal 20 novembre, nei più forniti videonoli della nostra penisola è disponibile, ora anche per la vendita, il film-capolavoro-cult dello scorso decennio: **Akira** (1988, TMS per Kodansha, 124'), parto della fantasia di uno dei più amati e conosciuti autori giapponesi in occidente, il grande Katsuhiro Otomo. Attenzione però, con il fumetto da cui è nato, editato in Italia, Francia e Spagna dalla Glénat (che lo ha acquistato in America dalla Marvel), il film ha veramente poco a che fare, soprattutto perché quando in Giappone è iniziata la preproduzione, il fumetto era soltanto agli inizi e lo stesso Otomo aveva molti dubbi (e li ha ancora) su come fare proseguire le vicende di Kaneda & C. La fine della storia quindi appare raffazzonata e comunque lascia lo spettatore in piena confusione mentale. Probabilmente anche per questo **Akira**, il film d'animazione giapponese dai costi di produzione più allucinanti di tutti i tempi, ha fatto in un certo senso fiasco in Giappone, non al botteghino, per carità, ma la delusione degli affezionati fan di Otomo, che già avevano potuto constatare le diverse svolte che aveva preso il manga rispetto al film, fu grande. Incredibile, ma vero, si può annoverare **Akira** fra i rarissimi film d'animazione giapponese che sono riusciti a raggiungere le sale cinematografiche italiane: questo non grazie all'apertura mentale verso il Giappone di qualche importatore, ma semplicemente perché il fenomeno **Akira** in America aveva portato il film nelle *loro* sale. Il successo di pubblico in Italia è stato però scarso: in pochissimi siamo andati a vederlo al cinema, forse confermando a qualcuno che se non è Disney non fa cassetta. Peggio per noi. A proposito di Disney e di chi diceva che i cartoon giapponesi sono fatti con il computer, andatevi a vedere, se non l'avete ancora fatto, il film *La Bella e la Bestia*, che tra l'altro merita, e poi ne riparliamo... Invece, se qualcuno vi dice che anche **Akira** è fatto con il computer, voi potete rispondere tranquillamente di sì. Per la realizzazione di questo film infatti, il computer è stato utilizzato per elaborare alcune panoramiche fatte con la telecamera su Tokyo, servite poi nelle scene di corsa in moto o comunque quando la prospettiva doveva essere fedelissima alla realtà. In ogni modo, le elaborazioni al computer non sono state inserite nel film, ma solo studiate e ridisegnate. Peccato comunque non poter apprezzare appieno lo sforzo dei giapponesi, che per la prima volta hanno cercato di coordinare i movimenti labiali dei personaggi con le parole, ovviamente in giapponese. Il film originale di Otomo dura 124', al cinema abbiamo potuto assistere a 124' di proiezione, nella videocassetta (Multivision, 124', L. 34.900) possiamo però gustarci solo 116' di film contro i 124' dichiararti. Per spostare i titoli di coda, notevolmente ridotti (in originale durano 6 minuti), all'inizio della videocassetta, i tipi della Multivision hanno pensato che forse era poco interessante per noi vedere come a Tokyo scoppiava la Terza Guerra Mondiale: ce l'hanno quindi risparmiato, lasciandoci però 'gustare' i rumori di sottofondo. Simpatici!! E che poi Lady Miyako fosse diventata un uomo nella versione italiana l'avevamo già scoperto al cinema. No?!

Barbara Rossi

LA FEBBRE GIALLA DELLA NUOVA GENERAZIONE

AKIRA

REGIA DI KATSUHIRO OTOMO

STORIA	ANIMAZIONE	DESIGN	MUSICHE	DOPPIAGGIO
●●	●●●●●	●●●●●	●●●●●	●●●

KENICHI SONODA

di **Federico Memola**

Nelle produzioni animate giapponesi, soprattutto di fantascienza, la realizzazione dei disegni di base viene in genere affidata a due distinte personalità, il character designer (colui che deve ideare graficamente i vari "interpreti" della storia) e il mechanical designer (il creatore di tutto ciò che è tecnologico, dal robot gigante all'aspirapolvere di casa). Ma pur essendo specializzato nel proprio settore, ognuno di questi due professionisti è spesso in grado di sconfinare anche in quello del collega. E' invece già più rara la figura del disegnatore egualmente valido sia un campo che nell'altro, in grado cioè (se necessario) di assumere i due ruoli contemporaneamente. Kenichi Sonoda è sicuramente uno di questi. I personaggi da lui disegnati potrebbero quasi apparire come il frutto del movimento futurista (movimento culturale nato all'inizio del secolo che faceva della velocità, del caos e della rottura con il passato la prerogativa): esprimono una vitalità e una grinta paragonabili al rombo assordante di un motore. Sono grezzi, dinamici, dotati di modi bruschi e di una franchezza brutale, in perfetta sintonia con tutto ciò che è azione, movimento, confusione. Se i personaggi di Hiroyuki Kitazume (vedi Kappa n. 6) riescono a coniugare la dinamicità con l'eleganza e la raffinatezza, quelli di Sonoda se ne fregano altamente e senza pensarci due volte affrontano a testa bassa e con irruenza qualsiasi ostacolo sul loro cammino. Con compiacimento. Facendo un paragone azzardato, se Kitazume è *James Bond*, Sonoda è *Arma Letale*. Nato nel 1962, inizialmente Kenichi Sonoda si è fatto notare pubblicando brevi fumetti e illustrazioni su varie fanzine locali (generalmente definite 'circle mates'), fra cui una delle più importanti, "VTOL". Benchè ancora caratterizzato da un tratto acerbo, il suo disegno si è subito segnalato principalmente per una buona impostazione di vignette e inqua- drature, e soprattutto per l'estrema cura con cui già l'autore realizzava velivoli, veicoli e meccanismi vari. Insomma, la tecnologia in generale. Successivamente è riuscito a inserirsi nel campo dell'illustrazione

Foto di gruppo per Bubblegum Crisis e Wanna Be's

pubblicitaria, creando due personaggi promozionali per giocattoli che ottennero un discreto successo presso il giovane pubblico a cui erano destinati, **Neko Mimi** (lett. Mimi la gatta) e **Combat Jyo** (una sorta di graziosa *G.I. Joe* al femminile). Fu grazie a questa intensa attività che il giovane disegnatore ha potuto affinare il proprio stile eliminando in breve tempo alcuni difetti che lo avevano contraddistinto, imparando a costruire anatomie corrette e a ricercare caratterizzazioni più efficaci. Senza mettere da parte, ovviamente, la sua passione per le macchine. Da lì all'animazione il passo è stato breve, ed è avvenuto tramite il presidente della Artmic, una giovane casa di produzione specializzata nel settore degli OAV. Uno dei filoni che la Artmic era decisa a sfruttare, infatti, era quello della fantascienza ipertecnologica, e Kenichi Sonoda, con la sua capacità di creare indifferentemente personaggi e tecnologia, è apparso immediatamente come ottimo candidato per occuparsi di prodotti di questo genere. Il suo esordio nel 1985 con il ruolo di character designer non è stato però dei più brillanti: costituito da un mediocre OAV dal titolo **Wanna Be's**, in cui venivano narrate le scontate vicende di due giovani lottatrici di wrestling, è passato sotto silenzio, soprattutto a causa della banalità e dell'inconsistenza della storia, e oggi appare quasi come una sorta di prova per testare le reali capacità del disegnatore. Già più interessante, e non a caso decisamente più apprezzata dal pubblico, è stato invece **Gall Force: Eternal Story**, un OAV di fantascienza imperniato sulla guerra combattuta fra due razze aliene, una composta da sole donne e l'altra da esseri mutaforma. Avente per protagonista l'equipaggio femminile di un'astronave, l'OAV ha permesso a Sonoda di affinare ulteriormente la propria abilità nella caratterizzazione di personaggi femminili. La sua fatica successiva è anche stata quella che al momento ha riscosso (e riscuote tutt'ora) maggior successo, **Bubblegum Crisis**. Anche in questo caso protagoniste della serie sono delle affascinanti ragazze, mentre per quanto riguarda la tecnologia, alle enormi astronavi si sono sostituiti dei più piccoli, ma micidiali cyborg assassini e sofisticati esoscheletri potenziati. In seguito, con-

I protagonisti di Riding Bean, Rally e Bean

fortato dal successo e dalla fama che stava riscuotendo, Sonoda è riuscito facilmente a convincere i dirigenti della Artmic a lasciargli realizzare un OAV di cui curò anche soggetto, sceneggiatura e regia. Nel 1990 ha così visto la luce **Riding Bean**, in cui l'autore, ispirandosi direttamente al film *Driver l'imprendibile*, descrive le avventure di uno spericolato pilota automobilistico e della sua affascinante assistente, i quali si trovano alle prese con il rapimento di una bambina nella moderna Los Angeles. Contemporaneamente Sonoda ha continuato ad occuparsi di **Bubblegum Crisis** e delle seguenti parti della trilogia **Gall Force**. Il successo ottenuto da queste miniserie lo ha però tenuto quasi esclusivamente legato ad esse, tanto che la sua collaborazione è proseguita con nuovi capitoli della seconda, come **Rhea Gall Force**, e con il seguito della prima, la nuova miniserie **Bubblegum Crash**, intervallate solamente dalla divertente parodia in versione "super deformed" **Ten Little Gall Force**, tramite la quale, anche se ridicolizzandoli, non si è distaccato molto dai suoi lavori in corso. Anche la sua attività di autore di fumetti ha ovviamente subito un brusco rallentamento, tanto che oltre alla serie **Gun Smith Cats**, che avrete la possibilità di leggere su queste stesse pagine, Sonoda non ha più avuto tempo di dedicarsi ad altre. Cosa riservi quindi il futuro a questo giovane disegnatore, non è dato saperlo. Quelle stesse serie che gli hanno definitivamente conferito una certa fama ora sembrano quasi trasformarsi in una gabbia dorata. Ovviamente non possono durare in eterno, ed è logico che prima o poi Sonoda potrà (e dovrà) dedicarsi ad altre storie. Non rimane che attendere pazientemente.

Bubblegum Crisis

BUBBLEGUM CRISIS

Mega-Tokyo, 2032. Sono trascorsi alcuni anni dal terremoto che ha raso al suolo la vecchia Tokyo (terremoto che nella realtà in Giappone, analogamente a quanto accade in California, si aspettano da un momento all'altro), e le opere di ricostruzione sono state realizzate grazie ai finanziamenti concessi dalla Genom, una società per azioni con interessi in quasi ogni campo. Ma la tranquillità degli indifesi cittadini viene costantemente minacciata da frequesti atti terroristici commessi da alcuni micidiali cyborg assassini, segretamente prodotti dala stessa Genom. Per contrastare questa nuova minaccia viene costituita la ADP (Armor Defense Police, ovvero Polizia Corazzata di Difesa), al cui sostegno accorrono talvolta i Knight Sabers, dei misteriosi vigilanti dotati di sofisticate armature potenziate. I, o meglio le Knight Sabers sono in realtà quattro ragazze, una delle quali è la figlia del defunto inventore dei cyborg assassini. Ma anche ognuna delle sue tre compagne ha validi motivi per odiare la Genom e i Buma (nome conferito ai cyborg), a partire dalla protagonista Priss, i cui genitori sono stati da essi brutalmente uccisi. Questo l'assunto di base da cui parte **Bubblegum Crisis**, una serie sotto molti punti di vista debitrice nei confronti di film come *Blade Runner* o *Terminator* (cyborg assassini a parte, non a caso alcune inquadrature di Mega-Tokyo assomigliano in modo impressionante alla Los Angeles del film di Ridley Scott, con tanto di citazione/omaggio all'inizio del primo episodio). A rimpolpare la trama durante la serie intervengono le vicende personali delle protagoniste (Priss, ad esempio, è la cantante del gruppo rock Priss and the Replicants, nonchè la compagna dell'agente di polizia Leon McNichol, che però ignora il secondo lavoro della sua bella), comprimari dal ruolo ambiguo, spietate lotte per il potere all'interno della Genom e, ovviamente, spettacolarissimi combattimenti fra le Knight Sabers e i Buma. Elementi che non salvano la serie da alcune cadute di tono della narrazione (a seconda dei singoli episodi), ma che nel complesso mantengono abbastanza vivo l'interesse per la vicenda, sostenuto soprattutto dalle beghe interne alla Genom. Creata da Toshimutsu Suzuki, presidente della Artmic, **Bubblegum Crisis** doveva essere composta in origine da tredici episodi, ma dopo l'ottavo la casa di produzione ha venduto i diritti della serie alla Polydor, che l'ha interrotta per realizzarne un seguito, **Bubblegum Crash**. **Bubblegum Crisis** ha inoltre dato origine a due spin-off (termine che indica una serie di film, telefilm o fumetti derivata da un'altra). Il primo è costituito da due raccolte di video musicali ispirati a BGC, mentre il secondo, *A.D. Police*, di cui sono già usciti tre episodi, narra le avventure di Leon McNichol, ben cinque anni prima dell'apparizione dei Knight Sabers.

FM

I FIGLI DI TERMINATOR

Quando nel 1984 il giovane e talentuoso regista James Cameron portò a termine *Terminator*, un film d'azione a basso costo basato sulla caccia all'uomo (anzi, alla donna) da parte di un irriducibile cyborg proveniente dal futuro, probabilmente non poteva immaginare a quali conseguenze stava per dare origine con quella sua idea. Il successo meritatamente ottenuto da quel film, infatti, proiettò il suo protagonista, Arnold Schwarzenegger, nell'Olimpo di Hollywood, consacrò Cameron stesso come un solido e valente regista di film di fantascienza (come ebbe in seguito modo di dimostrare con gli ottimi Aliens e Abyss), genere che contribuì a rivitalizzare, e infine diede origine a tutta una serie di cyborg assassini che si sono aggirati minacciosi per altri film, telefilm, fumetti e, ovviamente, cartoni animati. Se **Bubblegum Crisis** costituisce uno degli esempi più eclatanti di questa emulazione, gli epigoni analoghi sono tutt'altro che rari. Decisamente fedele al film di Cameron è per esempio la trasposizione a cartoni animati di *Black Magic M-66*. Mentre nel fumetto di Shirow l'esercito ha il difficile compito di neutralizzare un cyborg riprogrammato e scatenato in città, nell'OAV omonimo il suddetto cyborg impazzisce in seguito a un incidente e si mette in caccia dell'ignara nipote del suo inventore, usata dal caro nonno come obiettivo di prova nelle azioni simulate (alla faccia dell'amore paterno!). Anche nell'OAV *Legend of Alley* una bella aliena si rifugia sulla Terra per sfuggire a un cyborg incaricato di ucciderla. A questo canovaccio non poteva sfuggire nemmeno il cataclismatico *Dirty Pair*, trovatosi ben più di una volta alle prese con cyborg assassini. Le due sequenze più indicative sono sicuramente apparse nell'OAV *Dirty Pair Nolandia no Nazo* (Dirty Pair: Il misterio di Nolandia), in cui l'interminabile inseguimento/sparatoria con un emulo di Schwarzenegger raggiunge circa i venti minuti di lunghezza, e in uno special televisivo in cui il terminator di turno viene messo KO dalle ragazze grazie a cacciavite e chiave inglese. Per tacere di un altro OAV, Dirty Pair I, in cui Kei e Yuri, non avendo alcunchè di meglio a disposizione, abbattono un cyborg tempestandolo di fuochi... artificiali. L'elenco potrebbe continuare ancora a lungo, ma ci asterremo dal tediarvi per citare infine due produzioni a cui va riconosciuto il merito di aver preceduto, e non di poco, il film di Cameron. La prima è *Cyborg 009*, un celebre fumetto di Shotaro Ishimori degli anni Sessanta, in cui i giovani protagonisti si ribellano all'organizzazione criminale che li ha trasformati in cyborg da combattimento. La seconda è invece la divertente serie televisiva *Daitarn 3*, i cui cattivi, gli indimenticabili Meganoidi, sono senza dubbio i più simpatici cyborg mai apparsi sullo schermo. **FM**

Gall Force

Progetto per Gun Smith Cats

Bubblegum Crisis

La Rubrika del KAPPA

Tutti zitti, adesso, che ho un *fracco* di roba da raccontarvi e pochissimo tempo a disposizione! Innanzitutto, *Happy Birthday to You* eccetera alla Tatsunoko, che compie 30 anni di vita: è la casa di produzione che ha sfornato macchine del tempo, macrossi, uragani polimari, kyashani, tekkamani, gatchamani, apimagà in animazione quantitativamente esagerata a partire dal 1962. Auguri! Bene, ora puliamoci la bocca dalle sbrodolate di panna e cioccolata della torta (nonché le ustioni provocate dalle medesime candeline) e apprestiamoci ad accogliere a braccia aperte la nuova terrificante idea di Reiji Matsumoto, il papà di Capitan Harlock: **Hikari no Kaze no Ama**, un cartone animato dai toni vagamente fantasy ambientato nel magico mondo degli imenotteri. La protagonista è infatti una piccola ape con gli occhi sbriluccicanti di nome Ama: evidentemente, il 1993 è l'anno degli insetti. Perché? Perché, sempre in tema di entomologia (paleontologica, in questo caso) quel gaùrro di zio Godzilla, appena rientrato dalle fatiche sportive (vedi Rubrikappa 5), si è trovato fra i piedi un farfallone falenoide di 175 metri e pesante 30.000 tonnellate, nel megacolossal (ma quando mai?) **Gojira tai Mothra**, l'ultimo film dedicato al celebre sputafuoco anfibio. L'immane *parpagliona* era già apparsa in uno dei film precedenti, ma in questo revival potremo assistere anche alla sua *bad-version*, la mostruosa Battra.

Gojira vs. Mothra!! Chi vincerà?!? © Toho

Mondo del fumetto giapponese in fermento, grazie ad alcuni eventi editoriali piuttosto interessanti. E' uscito in Giappone il nuovo volume di Rumiko Takahashi dedicato alle sirene, saga che aveva già preso il via in **Ningyoo no Mori** (vedi Kappa 5) dai toni vellutatamente horror; Tsukasa Hojo, dopo **Family Plot** (vedi Rubrikappa 1) introduce un nuovo episodio autoconclusivo sulle pagine di "Shoonen Jump", intitolato **Shoojo no Kisetsu - Summer Dream**. La protagonista, Misako, proprio come il paparino di **Family Plot** batte la capoccia e piomba in un coma pieno di sogni, in cui incontra Peter Pan, Ryo Saeba di **City Hunter** nonché Kaori, e si trasforma in una delle tre 'Cat's Eye Sisters'. Ti abbiamo beccato, Tsukasa! Cos'è, stai architettando di raccogliere tutte 'ste storielle in un volume intitolato *Coma profondo*?!? Sconforto e disperazione, invece, per quanto riguarda uno degli ultimi maggiori successi di casa Shueisha, **Den Ei Shoojo-Video Girl Ai**, di quel pennellone a spazzola di Masakazu Katsura (vedi Kappa 3). Il sopracitato manga-gnifico fumetto si conclude con il numero 13 (superstiziosi?), per dare vita a partire dal quattordicesimo volume a **Video Girl Len**, storia che a

Misako, la protagonista di Shoojo no Kisetsu © Shueisha/Hojo

Qui a lato, la copertina di "Shoonen Jump" sfoggiante **Chibi**, il nuovo serial di Yoichi Takahashi. © Takahashi/Shueisha

quanto pare vede il protagonista, Yota Moteuchi, un po' più grandicello. Vedremo cosa ci riserverà il futuro! Per il momento, mi dicono dalla regia che fra un po' potremo leggercelo in italiano... Ma chi è che lo pubblica? Eh? Si può sapere? Non ne ho proprio idea (voglio la percentuale sulla pubblicità!).

Vi dice niente il nome di Yoichi Takahashi? Alla moltitudine, sicuramente no; ai più fedeli invece ricorderà quella mezza ala di pollo di *Captain Tsubasa*, ovvero *Holly e Benji i due fuoriclasse*. Per la serie 'viva i piccoli' è partito da poco su "Shonen Jump" il serial **Chibi**, scritto e disegnato dal calcistico autore, che però si dedica stavolta al mondo della boxe. Tomo Nakamoto, detto *Chibi* a causa delle sue minuscole dimensioni, povero cocchino, non riesce a entrare a far parte di nessun club sportivo scolastico; il pargolo è gracilino, ma scopre suo malgrado (viene sdraganato di mazzate da una banda di teppisti) di avere un'incredibile inclinazione per la boxe. Speriamo per l'autore che l'inclinazione di cui sopra porti a un facile avvio dell'automobile del successo, e non a una paurosa scivolata verso il dimenticatoio.

Passiamo ora alle proteste. Si può sapere perché quella masnada di gaùrri antropoidi del **Circolo Flash Gordon** di Lucca hanno fatto soci onorari gli altrettanto gaùrri Kappa Boys e me no? Volete per caso che venga lì a sbaraccarvi tutta la manga-biblioteca semipubblica in via Simonetti, a S. Vito (LU), numeroditelefono 0583/48584? (E poi non dite che non vi faccio pubblicità!) E che dire della videofanzine **Anime** (mi sembra di averlo già sentito, 'sto titolo) presentata da Nicola Carrassi che presenta le recensioni delle uscite manga in Italia? Semplicemente, che per averla basta chiedere informazioni a Club Giappone, via Paleocapa 19, 19122 La Spezia!! Un appunto: 'a Nico'! Decidi come vuoi pronunciare *anime*, ma in un modo solo, per le membrane verdi dei miei piedi palmati! La tua videofanza la chiami *Anìme*, il libro-bibbia-mattone dei Kappagaùrri lo chiami *Anim*, e i cartoni giappo li chiami *Ánime*... All'*anime* de li mort... Alt! Mi censurano! Dov'è finita la libertà di stampa, eh?!?

"Pai e Takuhi" terracotta dipinta a mano in copia unica realizzata da Alessandro Nalli - Foto di Mauro Daviddi © Takada/Kodansha

Veniamo allo spazio artistico della situazione. Lo scultore pazzo Alessandro Nalli di Bologna ha messo le mani in pasta, ovvero nella creta, e ne ha estratto le forme di Pai, la protagonista di **3x3 Occhi**, che tiene in braccio Takuhi in stile "Pietà" di Michelangelo. Grottesca, artistica, alta due mele o poco più, è un mezzobusto quasi intero (?!?) *dipintoamanoincopiaunicaeccezzionalesioreesiori*! Chi lo vuole ammirare in tutta la sua tridimensionalità, si trova nell'antro nippofilo di Alessandro (un altro) Distribuzioni, a Bologna. Alé! Basta così, per oggi. Adesso me ne vado in sala giochi a farmi un partitozzo a **Shogun Warriors**, un videogame combattivo alla "Street Fighter" avente come protagonisti un Ninja, un Samurai, un Lottatore di Sumo, una Geisha, un Attore Kabuki, un Festaiolo e... Ta-daa! Un Kappa! Quanto semo forti, ao'!!

Il Kappa

A TU x TU CON YUZO TAKADA

Il simpatico Yūzo Takada posa per la foto-ricordo davanti all'obbiettivo della nostra Rie Zushi.

a cura di **Rie Zushi**

KAPPA MAGAZINE- *Yuzo Takada. In Italia sta diventando un autore noto al pubblico grazie alla spigliatezza narrativa di* ***3x3 Occhi****, che stiamo pubblicando sulle pagine di questa rivista. Ma chi è Yuzo Takada? Chiediamolo direttamente a lui.* **YUZO TAKADA -** Innanzi tutto vorrei precisare che il mio vero nome non è Yuzo, bensì Yuji Takada. Mi ha suggerito di utilizzare questo nome d'arte un mio parente esperto di *onomanzia*, l'arte di predire il futuro analizzando i nomi delle persone (anche il celeberrimo Shotaro "Cyborg 009" Ishimori ha preferito cambiare il suo cognome in Ishinomori per ragioni scaramantiche. Ndr). Sono nato il 21 marzo del 1963 a Tokyo, ma mi sono stabilito qui a Saitama perché nella capitale i prezzi delle abitazioni sono altissimi.

KM - *Quali studi ha coltivato prima di diventare fumettista?*

YT - Ho frequentato l'università Meiji, dove studiavo letteratura giapponese.

KM - *Si dedicava già al disegno mentre frequentava l'università?*

YT - Sì, infatti il mio debutto ha coinciso con il terzo anno di università. La mia scelta di lavorare in questo campo, comunque, risale ad alcuni anni prima. Durante un colloquio scolastico in terza liceo, con la presenza di un genitore, l'insegnante mi chiese cosa volessi fare in futuro. Io risposi: «Non ho alcun dubbio, diventerò un fumettista!» Questa fu la prima volta che dichiarai le mie intenzioni.

KM - *Aveva già deciso prima di fare questa dichiarazione?*

YT - Prima non ci pensavo affatto! A dire la verità, volevo diventare uno speaker radiofonico, ma dovetti subito rinunciare a causa della mia scarsa conoscenza della lingua inglese.

KM - *Allora, ha iniziato a disegnare subito dopo l'iscrizione all'università?*

YT - Sì, pressappoco è andata così!

KM - *Dove ha appreso le tecniche del fumetto?*

YT - Data la mia scarsa preparazione in questo campo, mi offrii come assistente a un fumettista professionista: fu da lui che imparai le tecniche fondamentali, continuando contemporaneamente a lavorare come assistente in vari studi, fino al giorno del mio debutto.

KM - *Chi è stato il suo maestro?*

YT - Il suo nome è Fujihiko Hosono, e le sue opere più conosciute sono *Sasuga no Sarutobi* e *Gu Gu Ganmo*, conosciute anche in alcuni paesi occidentali per le loro trasposizioni animate. Inoltre, dato che facevo anche parte del circolo per le ricerche fumettistiche all'università Meiji, ho lavorato come assistente per molti studenti più anziani.

KM - *A cosa si deve il suo debutto nel mondo del fumetto?*

YT - Fui ingaggiato dal caporedattore di "Young Magazine". Non presentai i miei lavori presso la sua casa editrice, la Kodansha, ma fu lui stesso a notare e a interessarsi alla rivista che pubblicavamo all'università.

KM - *In genere, tutti gli aspiranti fumettisti partecipano, spesso invano, a molti concorsi per proporre i loro lavori; nel suo caso, invece, tutto questo non è stato necessario...*

YT - Ehm... anch'io ho partecipato ad alcuni concorsi, ma solo a quelli organizzati dalla Shogakukan, dato che il maestro Hosono lavorava proprio per quella casa editrice.

KM - *A quando risale la data del suo debutto?*

YT - A circa nove anni fa.

KM - *Nel 1983, quindi. Come si intitolava la sua prima storia e, soprattutto, di cosa trattava?*

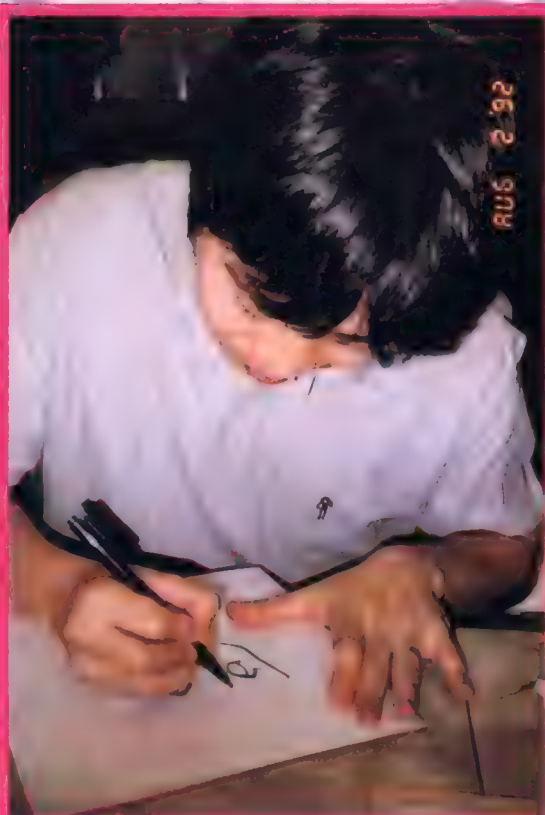
YT - Si intitolava **Shushoku Beginner** (Un principiante alla ricerca di lavoro) e prendeva in esame il problema dell'occupazione giovanile grazie alle vicende quotidiane di alcuni studenti che si lasciavano coinvolgere in situazioni un po' particolari.

KM - *Dal momento del suo debutto fino a oggi, quante opere ha pubblicato?*

YT - Più o meno una dozzina.

KM - *Per quanto riguarda lo stile dei suoi disegni, crede di essere stato influenzato solo da Hosono, o anche da altri autori?*

YT - Naturalmente mi sono lasciato influenzare da molti, ma dopo nove lunghi anni di carriera, credo di aver perso ormai ogni possibile influenza.

KM - *I suoi disegni avranno quindi subito molti cambia-*

menti in questi anni...

YT - Certo, specie ultimamente: oggi sono alla ricerca di uno stile di disegno sempre più originale, mentre all'epoca del mio debutto non avevo esperienza, e mi limitavo a seguire le orme del mio maestro. E nel frattempo studiavo.

KM - *Si propose a Hosono perché era un suo ammiratore?*

YT - Sì, questo è stato uno dei tanti motivi. C'era, però, un altro autore che mi piaceva molto, Tsubame Kamogawa, ma purtroppo ora non pubblica più nulla.

KM - *Qual è il manga che maggiormente la colpisce tra quelli che sono attualmente pubblicati in Giappone?*

YT - E' difficile sceglierne solo uno, in quanto me ne piacciono molti... Potrei citare, per esempio, *Dobutsu no Oishasan* (Il dottore animale) della Hakusensha, in quanto adoro i racconti sugli animali. Piacerebbe anche a me, prima o poi, realizzare un fumetto che abbia come protagonisti gli animali... Trovo che sia molto piacevole dedicarsi ogni tanto a personaggi non umani.

KM - *Per quanto riguarda gli autori stranieri, invece?*

YT - Non ricordo con esattezza i titoli delle sue opere, ma prima del mio debutto mi piaceva molto Alexiño. E' un autore americano di origine filippina, che fa delle bellissime illustrazioni. Oltre a lui adoro Charles M. Schulz e i suoi *Peanuts*.

KM - *Cosa ne pensa del rapporto fra soggettista-sceneggiatore e disegnatore? Preferisce realizzare fumetti autonomamente o su testi di un altro autore?*

YT - Personalmente preferisco scrivere le mie storie da solo, ma quando mi capita di realizzare i disegni di racconti ideati da altri, ho la possibilità di imparare molte cose, e quindi di affinare le mie tecniche di narrazione. Naturalmente non ho alcuna difficoltà a tradurre in immagini le mie storie, e questo perché posso usare il mio stile personale. Invece, per quanto riguarda le sceneggiature di altri, bisogna adattarsi al tipo di racconto e alle idee degli scrittori con cui lavori, cercando di vedere le cose nella loro stessa prospettiva. E' per questo che ritengo molto utile la collaborazione sceneggiatore-disegnatore.

KM - *Quindi ha già realizzato qualche fumetto su sceneggiatura di altri. Quale, per essere precisi?*

YT - Alcuni anni fa ho disegnato un manga piuttosto lungo dal titolo **Sportion Kid**, la cui serializzazione durò circa un anno. Nacque dalla mia collaborazione con il gruppo Mat e soprattutto con Takuya Hiramitsu. Comunque, la collaborazione più impegnativa fu quella con lo scrittore Sho Fumimura, con il quale realizzai due racconti di breve durata. (Vedi **Kappa Magazine** nr. 3. Ndr)

KM - *3x3* ***Occhi*** *ha goduto di una trasposizione animata in videocassetta, quattro episodi, in cui veniva presa in esame la prima parte della storia. Per un autore dovrebbe generalmente costituire motivo d'orgoglio vedere un proprio fumetto diventare un cartoon. Lei cosa ne pensa?*

YT - Penso che non sia sempre così. Purtroppo è facile che alcune conversioni dal fumetto all'animazione risultino adattate male, e questo avviene in genere per contrasti di opinione fra autore e regista, oppure per le restrizioni imposte durante la fase di produzione. Credo che avere successo nel campo dei cartoni animati sia molto difficile. Questo perché al giorno d'oggi esistono troppi problemi, come i tempi di realizzazione imposti e la retribuzione di tutti i disegnatori.

KM - *Cosa ne pensa della trasposizione video di* ***3x3 Occhi****?*

YT - Mi sento davvero in colpa per essere intervenuto troppo. Così facendo ho creato molti problemi, a partire

Un illustrazione di Atsuko de Banno bunka nekomusume ©Takada

dalle spese di produzione che si sono rivelate alla fine troppo elevate…

KM - *Qual è stata la sua opera che ha avuto maggior successo in Giappone?*

YT - Credo sia stata proprio **3x3 Occhi**. Fino a oggi ho sempre sofferto di una sorta di complesso d'inferiorità, per cui non posso dire di avere altre opere di cui andare orgoglioso. Penso che esistano vari tipi di autori, alcuni abilissimi a disegnare e altri superbi nel comporre le storie, e tutti molto orgogliosi del proprio lavoro. Al contrario, io ho poca fiducia in me stesso: sia per quanto riguarda il disegno, che nell'inventare le storie, ho sempre bisogno di sforzarmi molto per combinare qualcosa di buono.

KM - *Questo significa che ha ancora un grande desiderio di migliorarsi…*

YT - Certamente. Ho ancora molto da imparare, ed è per questo motivo che considero **3x3 Occhi** un lavoro che ha soddisfatto unicamente le esigenze di ragazzi più giovani. E non mi piace considerarla un successo assoluto.

KM - *Crede che tutto ciò sia dovuto al boom dell'occulto che ultimamente conta molti seguaci tra i ragazzi giapponesi?*

YT - Esatto! L'unica differenza è che fino a ora le storie dedicate ai mostri sono sempre state concepite sulla falsariga del filone inaugurato a suo tempo da *GeGeGe no Kitaro*. Io, invece, ho cercato di modificare quei canoni conformandoli alle esigenze dei lettori di oggi. A mio parere il successo di **3x3 Occhi** è dovuto soprattutto a questo.

KM - *Coltivava già da tempo questo suo interesse per fenomeni paranormali, leggende e per creature soprannaturali?*

YT - Sì, mi è sempre piaciuto dedicarmi a questo genere. Mi risulta molto più facile lavorare a una storia - di qualsiasi tipo essa sia - se posso inserirvi elementi un po' fuori della realtà.

KM - *Dove ha preso lo spunto per realizzare* ***3x3 Occhi****?*

YT - Ho avuto molte ispirazioni da un successo televisivo di molti anni fa intitolato *Ultraman*.

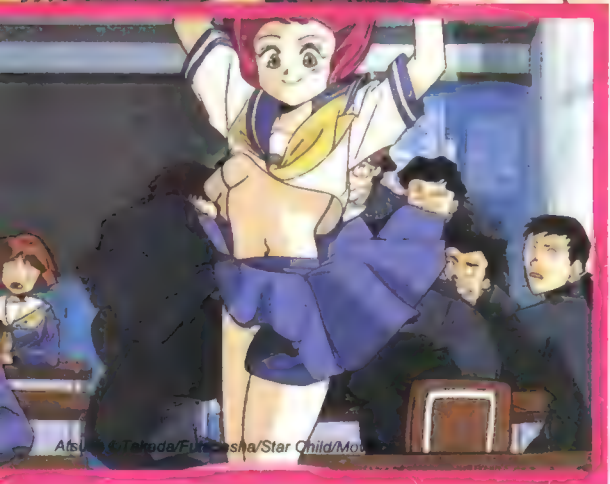
KM - Ultraman*?!? Ma come è possibile? (E' una celebre serie supereroistica dal vivo. Vedi Eroi in* ***Kappa Magazine*** *nr. 1. Ndr)*

YT - Restano tutti allibiti quando faccio questa dichiarazione. Nel primo episodio di **3x3 Occhi**, Yakumo muore e contemporaneamente acquista un grande potere, diventando immortale. Il concetto è lo stesso delle origini di *Ultraman*. Comunque sia, all'inizio volevo realizzare una storia tipo *Ultraman*, con una veste grafica simile a quella dei cartoni di Hayao Miyazaki, l'autore di *Nausicaä*, *Totoro* e *Porco Rosso* (Vedi **Kappa Magazine** nr. 4. Ndr).

KM - *Come mai ha scelto una leggenda non strettamente giapponese, come tema portante di* ***3x3 Occhi****?*

YT - E' una storia lunga. Quando pensai di dare vita a questa storia, sia i fumetti che i cartoon a sfondo fantastico erano costantemente ambientati in epoche molto lontane dalla nostra. Io, invece, volevo comporre una storia di mostri che si svolgesse ai nostri giorni. Pensai che ambientare questa storia in Giappone sa-

Banno bunka nekomusume ©Takada

Atsuko ©Takada/Futabasha/Star Child/Mo...

rebbe stato un errore... Un mostro avrebbe veramente molte difficoltà a vivere in una nazione come il Giappone odierno!! All'inizio optai per la Cina, poi svolsi alcune ricerche sui libri sacri del buddismo, e scoprii che la maggior parte di essi erano stati scritti in India.

KM - *Ma è vero che esiste una leggenda originale su cui è basata l'idea di* ***3x3 Occhi****?*

YT - No, ho scritto questa serie basandomi unicamente sulla mia fantasia: è stato solo in seguito che ho voluto ricollegarla a una leggenda già esistente. Pensai che basarsi su qualcosa di già esistente non mi avrebbe permesso di agire con libertà, dato che poi sarei stato costretto a seguire il racconto originale per filo e per segno. Fu così che scrissi alcuni episodi e li collegai in modo da far credere che la leggenda prendesse il via proprio da quelli.

KM - *Leggendo tutti i 13 volumi di* ***3x3 Occhi*** *pubblicati finora in Giappone (in questo numero di* ***Kappa*** *abbiamo appena iniziato la pubblicazione del secondo. Ndr), ci si imbatte in termini molto difficili. Alcune frasi, per esempio, sono in sanscrito e in cinese... Per caso ha studiato queste lingue all'università?*

YT - No, non le ho mai studiate.

KM - *Esistono veramente le parole magiche in sanscrito che ha riportato nel manga?*

YT - Sì, esistono veramente. Invece, in altri episodi, ho dovuto lavorare di fantasia, come nel nono volume, dove ho inventato la 'Stirpe di Hyoma', che avrebbe dovuto vivere nella repubblica di Lindo. All'inizio volevo ambientare questo episodio in India, poi decisi che sarebbe stato più opportuno inventarmi qualcosa di nuovo.

KM - *Dalla lettura di questo suo fumetto si intuisce che le piace la città di Hong-Kong, non è così?*

YT - Sì, lo confesso, mi piacciono le città caotiche. Ci sono stato soltanto una volta, e l'ho fatto proprio per raccogliere delle informazioni prima di iniziare la pubblicazione di **3x3 Occhi**. Ma non so se ci tornerò... Sto facendo tutto il possibile per evitare di prendere l'aereo!

KM - *Yuzo Takada è molto stimato anche come illustratore. Escludendo quelle dedicate ai suoi stessi manga, quali altri famosi personaggi ha rappresentato?*

YT - Ho disegnato alcune copertine discografiche, come *Gundam* per la King Record e *Devilman*.

KM - *A cosa sta lavorando attualmente, oltre a* ***3x3 Occhi****?*

YT - Soltanto a **Blue Seed**, pubblicato dalla Takeshobo. Per quanto riguarda **3x3 Occhi**, sembra sempre che debba finire da un momento all'altro, ma credo che in realtà continuerà ancora a lungo.

KM - *Ha qualche idea su come concluderlo?*

YT - Per ora ne ho solo vagamente, ma potrei cambiare idea molto facilmente... Come al solito dipende tutto dall'umore del momento...

KM - *Ha qualche progetto in mente per affiancare o per rimpiazzare* ***3x3 Occhi****?*

YT - Ho alcune idee in mente, ma per ora mi risulta impossibile realizzarle concretamente.

KM - *Vuole dire che si sta concentrando totalmente su* ***3x3 Occhi****?*

YT - E' proprio ciò che sto facendo. Comunque sia, il mio lavoro 'extra' più recente consiste nella sceneggiatura di un cartone animato, **Banno Bunka Nekomusume**

(lettralmente: L'onniscente ragazza-gatto). Si tratta di una serie di tre OAV, e il primo episodio è datato ottobre '92; se avrà successo, ovviamente, ne seguiranno altri.

KM - *Quando disegna, usa tecniche o strumenti particolari?*

YT - No, non uso nulla di particolare; diciamo che è soltanto questione di umore. Se ho abbastanza adrenalina in corpo, riesco a disegnare senza alcuna difficoltà, altrimenti mi distraggo molto facilmente e fatico molto a disegnare bene.

KM - *Si avvale di assistenti o di collaboratori?*

YT - Sì, al momento ne ho tre: due di loro lavorano con me da molto tempo, mentre il terzo l'ho assunto da poco come apprendista. In genere si occupano degli sfondi.

KM - *I personaggi, quindi, li disegna soltanto lei.*

YT - Chiaramente... Mi occupo dei personaggi e dei mostri...

KM - *Vorrei farle una domanda un po' indiscreta a livello economico: quanto percepisce per i suoi lavori?*

YT - In questo momento dirigo una ditta, perciò percepisco lo stipendio di un amministratore, ma all'inizio della mia carriera non potevo permettermi nemmeno un assistente. Devo a **3x3 Occhi** la mia posizione di oggi. Purtroppo in questo campo si può andare avanti solo ottenendo un grandissimo successo, per cui, se non arriva, si vive veramente da miserabili.

KM - *Quanto tempo impiega in media, per completare un episodio?*

YT - Se non appare nessun mostro, possono bastare 4 o 5 giorni.

KM - *Sicché è molto veloce...*

YT - Si potrebbe dire di sì... Quando sono ossessionato dall'urgenza, mi capita di finire un episodio in tre giorni, ma in tal caso devo rinunciare quasi completamente al sonno.

KM - *Si concentra talmente tanto per terminare un episodio?*

YT - Più che concentrarmi, mi faccio prendere dalla foga di finire il lavoro. Di conseguenza, non posso dormire e devo per forza disegnare.

KM - *Sarà difficile calcolare le sue ore di lavoro giornaliere, dunque...?*

YT - No, anzi... Mi riposo uno o due giorni alla settimana, mentre i rimanenti svolgo normalmente il mio lavoro. Il giorno dopo aver finito un episodio di **3x3 Occhi**, più che riposare sono impossibilitato a lavorare, e devo per forza dormire. In media, si potrebbe dire che dispongo di un giorno e mezzo di riposo alla settimana.

KM - *Ha qualche hobby che la porta lontano dai fumetti?*

YT - I miei divertimenti preferiti consistono nel giocare con il mio cane, coltivare ortaggi e visitare gli acquari, anche se qui attorno non ce ne sono di particolarmente belli. Meglio quelli delle altre città.

KM - *Ha confessato poco fa che non le piace spostarsi in aereo, almeno per quanto riguarda i viaggi all'estero; all'interno del Giappone, invece, viaggia spesso?*

Kyuso © Takeda/Futabasha/Star Child/Movic

Yusuke © Takeda/Futabasha/Star Child/Movic

Yusuke © Takeda/Futabasha/Star Child/Movic

YT - Non ho molto tempo per viaggiare, vado soltanto al mare d'estate, e a sciare d'inverno. Da studente andavo molto spesso a sciare, ma dal mio debutto nel campo del fumetto fino a pochi anni fa, non ci sono più andato. Ultimamente ci vado al massimo per un paio di giorni, quindi non faccio nemmeno in tempo a riprendere il mio vecchio stile, che devo già tornare in città.

KM - *Che importanza hanno gli hobby all'interno dei suoi manga?*

YT - Se dovessi esprimere il mio amore per la natura, tutti

i miei fumetti diventerebbero eccessivamente predicatori, per cui evito accuratamente di farlo.
KM - *Quali consigli darebbe agli aspiranti fumettisti?*
YT - Il mio consiglio è più che altro una preghiera, e lo do ogni volta che qualcuno mi intervista: ultimamente appaiono uno dopo l'altro molti ottimi disegnatori, ma nonostante io cerchi di essere bravo come loro, mi è veramente difficile stare al loro passo... Quindi, vi prego di non diventare troppo bravi nel disegnare!! All'epoca del mio debutto anch'io davo anima e corpo per migliorare il mio stile, ma ultimamente penso più alla ricchezza delle storie, per cui, se disegnaste un po' meno bene, mi fareste un piacere...
KM - *Vuole lasciare un messaggio ai suoi fan italiani?*
YT - Vorrei ringraziarvi moltissimo per l'interesse che mostrate per le mie opere. Con **3x3 Occhi** è mia intenzione far conoscere il più possibile tutti i paesi asiatici, e per il compimento di questo mio proposito, vi prego di darmi tutto il vostro appoggio. Grazie a tutti.

Questa intervista è stata realizzata da Rie Zushi il 2 agosto 1992, in una caffetteria sita nella città di Saitama, dove risiede l'autore.

SUPER SCHOOL GIRL

ヌクヌク

BANNO BUNKA NEKOMUSUME

L'ultima produzione OAV riguardante il "nostro" Yuzo Takada è appena uscita in Giappone, o meglio la sua prima parte (ne sono previste tre) e conferma la particolarità di questo autore di grande inventiva, che alterna momenti quasi commoventi a episodi disastrosi alla *Uruseiyatsura*. **Banno Bunka Nekomusume** (L'onnisciente ragazza-gatto) è la storia di una 'supergirl', ma non si tratta né di una mutante né di una extraterrestre, bensì di un... micio in carne e ossa. La storia comincia quando Kyusaku Natsume, un eccellente ricercatore delle industrie pesanti Mishima, si oppone alla politica dell'azienda che lo presa per accelerare il progetto dell'androide a cui sta lavorando per convertirlo all'uso pratico. Si dà il caso che la presidentessa delle Industrie Mishima non si a altro che Akiko Natsume, ben poco dolce consorte di Kyusaku (che oltretutto come donna di casa è una vera frana!). Il conflitto fra direzione e scienziato si trasforma in lite coniugale, e Kyusaku prende armi e bagagli, androide e figlioletto e se ne va di casa. La notte di natale, Ryunosuke, lo sfortunato pargolo, trova un micetto abbandonato, Aisho, e non conoscendone il nome lo battezza Nuku-Nuku. «Finalmente un po' di pace!» pensa il gattino infreddolito, ma si sbaglia di grosso: Akiko non intende darla vinta al marito e ingaggia Alisa e Kyoko, fedelissime impiegate della sua ditta, per dare la caccia ai fuggiaschi e riprendersi figlio e androide. Le signorine non scherzano affatto, e durante l'inseguimento Nuku-Nuku viene ferito a morte da una pallottola vagante. Kyusaku, che incarna bene il prototipo di scienziato pazzo, viene commosso dal dolore del figlio e trapianta il cervello del micio nel suo androide, dando così vita alla nostra eroina! Il problema è che Nuku-Nuku non sa assolutamente nulla sul comportamento degli esseri umani e in più, avendo un corpo artificiale, non prova dolore perciò è veramente difficile farla passare per una normale ragazzina delle superiori. Comunque Kyusaku ci prova, e la ribattezza Atsuko Natsume, così Ryunosuke ha una sorellina, o meglio una mamma nuova e affettuosa (anche se un po' strana) e un'efficientissima, invincibile guardia del corpo che lo protegge dai continui tentativi di rapimento di Alisa e Kyoko. Ma la mancanza della mamma vera si fa sentire... e il piccolo Ryunosuke spera in cuor suo che un giorno i suoi smettano di litigare e tornino insieme. Per il momento, però, non se ne parla, e lui riversa il suo affetto su Nuku-Nuku. Tra tutte le sue incredibili capacità, la nostra amica sa anche cucinare... Ma il problema è che quando c'é lei dietro i fornelli in casa Natsume si mangia solo pesce!

SS

OVAターヒー

EROI

Da sinistra Pteranorenger, Tigerenger, Tricerarenger, Mammutrenger e tirannorenger © Toei/TV Asahi

170.000.000 di anni, fa viveva sulla Terra una civiltà che aveva raggiunto l'armonia con il pianeta e la sua natura, ma sconvolgere tale stato di cose giunse nel regno **Yamato** un' inaspettata minaccia rappresentata dalla divinità **Satan** e dalla strega **Bandra**, sua emissaria. Per opporsi alla strega furono chiamati cinque giovani guerrieri dotati di straordinari poteri e legati indissolubilmente alle vite di cinque specie diverse di dinosauri; in breve tempo i ragazzi sconfissero Bandra, rinchiudendola assieme ai suoi seguaci in un enorme vaso che fu poi rispedito su **Nemesis**. nei successivi secoli Tutto ando'per il meglio e i giovani furono lasciati in animazione sospesa all'interno del tempio sotterraneo a loro dedicato, perché sopravvissero al tempo. Tutto questo è ciò che narra la leggenda ed è anche il prologo della più recente serie dei Toei Sentai intitolata **Kyooryuusentai Juurenger** (Jyuurenger, la pattuglia combattente dei dinosauri), ancora in corso di programmazione in Giappone, ma torniamo alla nostra storia. Nell'anno 2001, uno shuttle esplorativo terrestre giunge sul pianeta Nemesis; nel corso della spedizione, però, gli astronauti trovano il vaso in cui è rinchiusa Bandra, e spinti dalla curiosità lo aprono scatenando nuovamente la minaccia di Satan. Rilevata la fuga della strega, il mago **Barza** si reca nel tempio sotterraneo e riporta in vita i giovani guerrieri: **Geki** (Tirannorenger con il potere del tirannosaurus rex), **Goshi** (Mammutrenger, mammut), **Dan** (Tricerarenger, triceratope), **Boi** (Tigerenger, tigre dai denti a sciabola) e infine la principessa **Mei** (Pterarenger, Pteranodonte). I cinque vengono dotati di altrettanti mezzi con le fattezze dei dinosauri che rappresentano e capaci di riunirsi nella divinità robotica **Daijuujin** (la gigantesca divinità bestia). Mano a mano che la serie prosegue si svelano nuove parti della leggenda, e con queste torna dal passato anche il fratello maggiore di Geki, **Brai**, che offre però i suoi poteri del drago al male e, alla guida di **Dragonseazeer** dà del filo da torcere agli Juurenger. La leggenda parla però di una divinità superiore chiamata **Kyuukyokudaijuujin** (la gigantesca divinità bestia, imperatore delle bestie), capace di sconfiggere Satan. Per ottenere l'aiuto della divinità, però, i nostri eroi hanno bisogno anche di Brai e del suo Dragonseazeer: riusciranno a portare sulla via della giustizia Brai grazie alla parentela che lo lega a Geki rivelata a tutti da Barza. Gli Juurenger diventano così sei con Brai divenuto Dragonrenger, e possono così evocare il dio supremo grazie al formidabile aggancio estremo (Kyuukyoku gattai) delle divinità robotiche con **Kingbrachion**, l'ultimo grande robot richiamato dal potere dei sei guerrieri. Naturalmente, non essendo ancora conclusa, è abbastanza chiaro quale sarà la fine della serie, che si differenzia dalle precedenti sia per la presenza di sei membri nella squadra (l'unica eccezione c'é stata con **Sunvulcan** i cui membri erano tre), sia per la complessità della storia dai toni epici.

Andrea Pietroni

KYOOKYOKUDAIJUUJIN © Toei/TV Asahi

Da sinistra: DRAGONRENGER e TIRANNORENGER © Toei/TV Asahi

KAPPA MAGAZINE

KAP KREUS PARTY

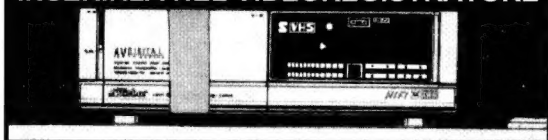
Divertiamoci insieme, per una volta lontani dal terribile caos delle fiere del fumetto. L'occasione per bissare le baldorie di Capodanno certo non manca, e il vostro sabato sera potrà tingersi ancora una volta di festa. Il ritrovo è fissato per il prossimo 23 gennaio, lo scenario è il mitico **Cap Creus** (via Prov. Selice 80/a, a Imola), l'orario di apertura è confermato per le 22.00. La celebre discoteca ospiterà il **Kap Kreus Party**, la festa più folle dell'inverno in onore di **Kappa Magazine**! Fino a mezzanotte si potrà assistere alle proiezioni del video musicale di **Compiler** e del film d'animazione in lingua originale **Dirty Pair**, si potrà visitare la mostra di illustrazioni realizzate nel nostro paese per il romanzo **Dirty Pair**, si potrà andare a trovare gli intrepidi Kappa boys nel manga-bunker per chiacchierare con loro o per farsi regalare qualche copia di **Kappa Magazine** o di **Starlight**. Ma le sorprese non sono finite e la serata al **Cap Creus** continuerà fino alle 4.00 del mattino con la musica più bella del momento. Il prezzo del biglietto sarebbe di 20.000 lire, ma tutti coloro che si presenteranno alla cassa con questa copia di **Kappa** o con il numero 4 di **Starlight** avranno diritto a uno sconto di 5.000 lire e a una consumazione gratuita presso uno dei fornitissimi bar del locale! E non è ancora tutto, ma per sapere il resto dovrete raggiungerci al **Cap Creus**, a meno che non vogliate accontentarvi di un breve resoconto in uno dei prossimi numeri del nostro manga-magazine. Mi raccomando... vi vogliamo più vivi e in forma che mai!!

Kappa boys

CAP CREUS
DISCOINIMOLA

GOKURAKU

NOLEGGIARE UNA VIDEOCASSETTA

INSERIRLA NEL VIDEOREGISTRATORE

SINTONIZZARE L'IMMAGINE

EHILÀ!

NEVERLAND

FRA POCO

Occhio alla radio! A partire dal nuovo anno, cambiando freneticamente frequenza alla ricerca della vostra canzone preferita potreste imbattervi in una sigletta squisitamente nipponica, per poi ritrovarvi ad ascoltare **KAPPA HERTZ**, una rubrica scritta per la prima volta a misura di manga-fan! Già da qualche tempo si discuteva sulla possibilità di realizzare una serie di interventi per parlare anche via etere di manga e animazione, e alla fine l'idea si è trasformata in una simpatica realtà. Quattro minuti alla settimana che **Radio Onda Verde** dedica a tutti i lettori di **Kappa Magazine** e a chi si vuole avvicinare per la prima volta al Made in Japan. Quattro interventi al mese per quattro diversi appuntamenti: quello con gli autori della vecchia e nuova generazione, quello con i manga freschi di stampa, quello con le grandi produzioni animate e per finire quello - sicuramente il più sfizioso - con l'evento del mese, legato alle novità più eclatanti che arriveranno in Italia o alle news dal Giappone. State pronti a sintonizzarvi sulle frequenze 88.3 MHZ (Cremona) e 87.8 MHZ (Parma, Piacenza...) di **Radio Onda Verde** a partire dal 2 gennaio, e continuate a seguirci tutti i sabato pomeriggio, alle ore 17.00, all'interno del programma contenitore VICEVERSA. I **Kappa boys** firmano i testi di questa nuova rubrica radiofonica e promettono continue sorprese per tutti gli ascoltatori che vorranno seguirli in questo nuovo viaggio. Come resistere alla tentazione?